Nintendo Wii U · Wii · 3DS · 2DS · eShop · Retro

04/15 · Ausgabe 216 · € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903900 04

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,00; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Als Nintendo die Wii U auf der E3 2011 erstmals präsentierte, wurde das Tablet-Gamepad als die große Neuerung angepriesen, die frische Spielkonzepte und -ideen ermöglichen soll. Im Fall von vielen Spielen, die zum Launch und kurz danach für Wii U erschienen sind, war das auch noch so. Danach allerdings hielten sich die Titel mit tollen Gamepad-Features extrem in Grenzen – sogar Nintendo schwächelte in dieser Disziplin auffällig. Doch offensichtlich hat sich Nintendo seit einiger Zeit auf die Fahnen geschrieben, daran etwas zu ändern, und veröffentlicht nun vermehrt Spiele, die das Gamepad auf interessante Art und Weise nutzen. *Captain Toad: Treasure Tracker* legte Anfang Januar bereits vor und nun ziehen *Mario Party 10* sowie *Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars* gekonnt nach. Beide Spiele integrieren das Wii-U-Gamepad ausgesprochen clever. Insbesondere der damit realisierte Bowser-Modus in *Mario Party 10* ist eine Wucht! Warum die Fete dank des besagten Bowser-Modus richtig Freude macht und wie die zehnte *Mario*-Feier allgemein so abschneidet, erfahrt ihr natürlich in unserem ausführlichen Test. Auf dem 3DS macht hingegen *Pokémon Shuffle* auf sich aufmerksam – vor allem aufgrund seines umstrittenen Bezahlsystems mittels Mikrotransaktionen. Ob Nintendo die Grenze zur Abzocke bereits überschreitet oder *Pokémon Shuffle* noch als faires Spiel für lau durchgeht, klären wir in unserem Test. Außerdem bieten wir euch Tipps, mit denen ihr das meiste aus dem Spiel holt, ohne in die Geldbörse greifen zu müssen.

Im Vorschau-Bereich tummeln sich diesmal nicht sehr viele Spiele, doch dafür konnten wir gleich zwei kommende 3DS-Highlights ausführlich spielen. Zum einen haben wir uns der Alien-Bedrohung im abgefahrenen Strategie-Spiel *Code Name S.T.E.A.M.* gestellt und zum anderen verbrachten wie einige schöne Stunden in der Welt von *Xenoblade Chronicles 3D*. Eine angenehme Zeit war uns übrigens auch beim *Super Smash Bros.*-Turnier bei Nintendo in Frankfurt beschert, über das wir in einer sechsseitigen Reportage für euch berichten! Außerdem erwartet euch dieses Mal ein großes Retro-Special zum SNES-Juwel *Lufia*. Zum Abschluss möchten wir euer Augenmerk ganz besonders auf unsere große Leserumfrage im hinteren Teil des Magazins richten. Nehmt teil, helft beim steten Verbesserungsprozess der N-ZONE mit und gewinnt mit etwas Glück obendrein noch tolle Preise dabei!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

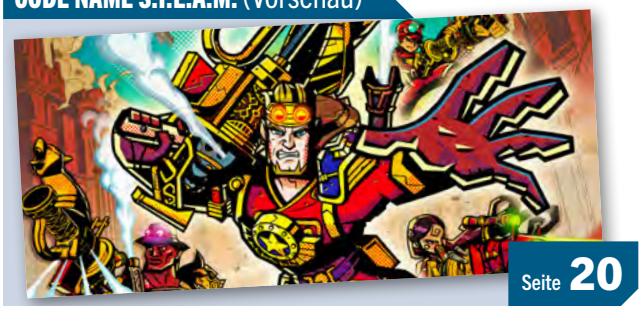
Euer N-ZONE-Team!

MARIO PARTY 10 (Test)

Seite 32

Auf der Wii U bricht Partystimmung aus. Wir prüfen, wie spaßig die Fete ist.

CODE NAME S.T.E.A.M. (Vorschau)



Seite 20

Rundenstrategie mal anders: Wir haben mehrere Levels des 3DS-Hits gespielt.

SUPER SMASH BROS. TURNIER (Reportage)

Seite 78

Wir berichten vom *Super Smash Bros.*-Turnier bei Nintendo Deutschland!

ZAHLEN & FAKTEN

- **Überraschung des Monats:**
  Noch bevor *Rodea: The Sky Soldier* in Japan erschienen ist, wurde es nun für Europa angekündigt. Als wäre das nicht unerwartet genug (immerhin ist das kein sonderlich großer Titel), steckt nicht mal Nintendo hinter der Lokalisierung des Exklusiv-Spiels für Wii U und 3DS, sondern NIS America. Huh.
- **Test, den jeder machen wollte:**
  Mario Party 10 wollten nicht nur viele Redakteure testen, im Endeffekt wurde es beinahe von der gesamten Redaktion getestet – schließlich haben sich regelmäßig alle dem Partyspaß angeschlossen. Sehr gefragt war außerdem der Test zu *Shantae and the Pirate's Curse*.
- **Meistdiskutiertes Thema des Monats:**
  Pokémon Shuffle hat diesen Monat für besonders viel Gesprächsstoff gesorgt. Ben und Vik haben sich täglich über ihren jeweiligen Spielfortschritt und die gefangenen Pokémon ausgetauscht und auch das Bezahlmodell war ein stets wiederkehrendes Thema.

DAS TEAM

HEFTINHALT 04/2015

TEST | MARIO PARTY 10

VIKTOR

Kaum zu glauben, Mario schmeißt bereits seine zehnte Party! Wir haben ausgiebig gespielt und erörtern, ob sie an die vorherigen Feten heranreicht.

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted 16

Wii U

Rodea: The Sky Soldier 22

3DS

Code Name: S.T.E.A.M. 20
Rodea: The Sky Soldier 22
Xenoblade Chronicles 3D 18

TEST

Charts 62
Das Team 27
Meinungsmache 28
Release-Termine 30
So testen wir 26
Top-Spiele 54

Wii U

Blaster Master (VC) 65
Blek (eShop) 68
Castlevania: Harmony of Dissonance (VC) . 67
Cybernator (VC) 66
Hyrule Warriors: Boss-Paket (eShop) 69
Kirby's Adventure Wii (VC) 64
Mario Party 10 32
Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars 38
Pac-Attack (VC) 69
Shantae and the Pirate's Curse 40
Super Ghouls'n Ghosts (VC) 67

3DS

3D Fantasy Zone (VC) 68
Ace Combat: Assault Horizon Legacy 42
Cooking Mama: Bon Appétit 50
Gardening Mama: Forest Friends 51
Inazuma Eleven Go Chrono Stones: Flammenwall/Donnerknall 46
Ironfall: Invasion 44
Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars 39
Nintendo Animé Channel (eShop) 65
Pokémon Shuffle 48
Shantae and the Pirate's Curse 41

ONLINE

Nintendo eShop 64

REPORTAGE & SPECIAL

Super Smash Bros. Turnier bei Nintendo ... 78

RETRO

Lufia 70
N-ZONE-Zeitreise 76

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga 88
Leserumfrage 91
Spielerforum 86
Tipps & Tricks: Pokémon Shuffle 84

MEINUNGEN

Kolumne 93
Leserbriefe 94

FINALE

Heftvorschau 98
Impressum 98

18

VORSCHAU | XENOBLADE CHRONICLES 3D

MARCO

Manchmal kommen sie wieder – *Xenoblade* erscheint für den New 3DS. Ob es genauso gut wie auf der Wii wird?

48

TEST | POKÉMON SHUFFLE

BEN

Nintendo macht Free2Play – und schickt mit *Pokémon* eine sehr starke Marke ins Rennen. Macht das „kostenlose" Geschicklichkeitsspiel Spaß?

40

TEST | SHANTAE AND THE PIRATE'S CURSE

LUKAS

Shantae erlebte auf Nintendo-Handhelds schon einige gelungene Abenteuer. Warum ihr Wii-U- und 3DS-Ausflug ihr bisher bester ist, erfahrt ihr im Test!

Alle Titel dieser Ausgabe

3D Fantasy Zone, Online ... 68
Ace Combat Assault Horizon Legacy, Test ... 42
Azure Striker Gunvolt 2, Magazin ... 09
Blaster Master, Online ... 65
Blek, Online ... 68
Castlevania: Harmony of Dissonance, Online ... 67
Clayfighter, Magazin ... 10
Code Name: S.T.E.A.M., Vorschau ... 20
Cooking Mama: Bon Appétit, Test ... 50
Cybernator, Online ... 66
Dragon Ball Z: Extreme Butoden, Magazin ... 09
Gardening Mama, Test ... 51
Gone Home, Magazin ... 12
Hyrule Warriors: Boss-Paket, Online ... 69
Inazuma Eleven Go Chrono Stones: Donnerknall, Test ... 46
Inazuma Eleven Go Chrono Stones: Flammenwall, Test ... 46
Ironfall: Invasion, Test ... 44
Kirby's Adventure Wii, Online ... 64
Lufia, Retro ... 70
Mario Party 10, Test ... 32
Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars, Test ... 38
Nintendo Animé Channel, Online ... 65
Pac-Attack, Online ... 69
Pokémon Shuffle, Test ... 48
Project Ukulele, Magazin ... 07
Rodea: The Sky Soldier, Vorschau ... 22
Shadow Blade: Reload, Magazin ... 07
Shantae and the Pirate's Curse, Test ... 40
Super Ghouls'n Ghosts, Online ... 67
Super Smash Bros., Special ... 78
The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D, Magazin ... 11
Trine 3: The Artifacts of Power, Magazin ... 08
Xenoblade Chronicles 3D, Vorschau ... 18

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

INVASION DER INDIESPIELE

Wii U/3DS Auf der GDC kündigten diverse Hersteller neue Titel und Umsetzungen für Nintendos aktuelle Gerätschaften an.

Auch wenn der eShop der Wii U in Sachen Qualität und Genre-Vielfalt aktuell recht gut aufgestellt ist, nimmt man neue Titel natürlich trotzdem gerne an. Anfang März nutzten diverse Entwickler und Studios die Game Developers Conference in San Francisco als Gelegenheit, um verschiedene Spiele für Wii U und auch 3DS anzukündigen. So mancher Titel aus dem Sortiment könnte den Multikonsoleros von euch schon bekannt sein – so wie etwa *Octodad: Dadliest Catch*. In dem Spiel erlebt ihr den Alltag und das Familienleben eines normalen Angestellten. Dieser ist allerdings kein Mensch, sondern ein Oktopus, der sich absichtlich sehr kompliziert steuern lässt. Etwas mehr in eine ernste Richtung werden der schneeverwehte Plattformer *Never Alone* und *Don't Starve: Giant Edition* gehen. In *Never Alone* müssen sich ein Inuit-Jüngling und sein weißer Fuchs durch die eisige Wildnis des Nordpols schlagen. Einen ähnlichen Überlebenskampf liefert ihr euch in *Don't Starve*, einem Open-World-Survival-Abenteuer. Weitere Spiele, die auf der GDC gezeigt wurden, sind unter anderem *Shantae: Risky's Revenge*, *Swords & Soldiers 2*, *Runbow*, *Ninja Pizza Girl* und *Affordable Space Adventures*.

Die Spielidee mit einem tierischen Begleiter mag nicht neu sein, doch wie gut sie am Ende umgesetzt wird, ist von Spiel zu Spiel anders. Kann *Never Alone* hier trumpfen?

In *Don't Starve* müsst ihr für mehr sorgen als bloß einen vollen Magen: Auch die psychiche Verfassung des Hauptcharakters spielt eine sehr wichtige Rolle.

TVii WURDE GECANCELT

Wii U Nintendos Fernseh-Service wird in Europa nicht mehr erscheinen.

Einige von euch haben es sicherlich bereits vergessen, aber als die Wii U Ende 2012 auf den Markt kam, war im Hauptmenü der Konsole noch ein rotes TVii-Feld zu sehen. Hiermit sollte es möglich sein, auf seinem Gerät verschiedene Fernsehprogramme empfangen zu können. In den USA etwa nutzte man die App als Streaming-Plattform für verschiedene Sport-Events, in Japan hingegen diente die App als digitale Übersicht von lokalen Sendern. Nun hat Nintendo angekündigt, den Service in Europa nicht mehr auf den Markt zu bringen und das Programm zu canceln. Der Publisher räumte ein, dass man die verschiedenen Video-on-Demand-Voraussetzungen der unterschiedlichen Länder unterschätzt habe und sich die nationalen Videomärkte nicht zu einem einheitlichen Ganzen vereinen ließen. Ganz aufgegeben hat Nintendo dieses Geschäftsfeld jedoch nicht: Durch diverse Apps, wie etwa von Netflix, kann man die Wii U auch ohne TVii zum Fernsehgucken benutzen. Auch der Anime Channel von Nintendo für den 3DS, den wir im eShop dieser Ausgabe testen, macht deutlich, dass der japanische Publisher das Thema TV, zumindest in Europa, nicht vollständig zu den Akten gelegt hat. Schade um TVii ist es aber irgendwie trotzdem.

GEISTIGER NACHFOLER ZU BANJO-KAZOOIE KOMMT

Wii U Der Bär und sein Vogel kehren zurück – wenn auch in etwas abgewandelter Form, dafür aber immer noch mit den alten Stärken.

Dass diverse Marken vom einst legendären Entwickler Rare seit vielen Jahren unangetastet in den Archiven von Microsoft liegen, ist kein echtes Geheimnis. Auch dass besagter Publisher schon mehrfach angedeutet hat, Conker und Co. wieder groß rauszubringen, ist vielen Fans der berühmten Jump & Runs sehr gut bekannt. Einige ehemalige Mitarbeiter von Rare haben allerdings schon vor geraumer Zeit die Geduld verloren, das Ruder in die eigene Hand genommen und werkeln fleißig an einem geistigen Nachfolger zu *Banjo-Kazooie*. Da sie nicht über die Rechte an dem Bären samt Vogeldame verfügen, müssen natürlich neue Figuren her. Ob diese genauso sympathisch ausfallen wie Banjo und Kazooie und ob sie es auch nach knapp 15 Jahren noch verstehen, tolles Leveldesign mit prima Spielbarkeit zu verbinden, wird das fertige Produkt zeigen müssen. Bis zum Redaktionsschluss stand noch nicht fest, ob das Spiel auch für die Wii U erscheinen soll. Da auf der Plattform aber wahrscheinlich die meisten Fans der Serie zu finden sind, ist für Playtonic Games, so der neue Name der Ex-Rare-Leute, eine Wii-U-Version so gut wie Pflicht.

Zwei der bis jetzt bekannten Charakterentwürfe. Ob es sich hier um normale Gegner oder gar um wichtige Figuren handelt, ist aktuell noch nicht bekannt.

IWATA SPRICHT

Wii U Videospiele bleiben weiterhin im Fokus, auch Quality of Life findet Erwähnung.

Mitte Februar stellte sich Nintendo-Boss Satoru Iwata in einer Geschäftskonferenz wieder einmal den vielen Fragen diverser Businesspartner und erläuterte die Strategie des Unternehmens für die nächsten Jahre. So setzte man sich zum Beispiel das Ziel, Nintendo bis zum Ende des Geschäftsjahres 2016 wieder in die typischen Gewinnenzonen zurückzuführen. Zwar habe man bereits aktuell wieder Gewinne zu verzeichnen, doch sollen diese noch klar in die Höhe steigen. Bis dahin möchte Nintendo auch erste Gewinne aus seiner Quality-of-Life-Sparte einfahren – hierdurch wird also klar, dass der Publisher wohl in diesem Jahr noch mit Infos dazu herausrücken wird.

Auch den Smartphone-Markt wird Nintendo nicht außer Acht lassen. Dort möchte man aber eher die Werbetrommel für die eigene Hard- und Software rühren.

SHADOW BLADE

Wii U Die Ninjas greifen an: Umsetzung des Smartphone-Plattformers für Wii U geplant.

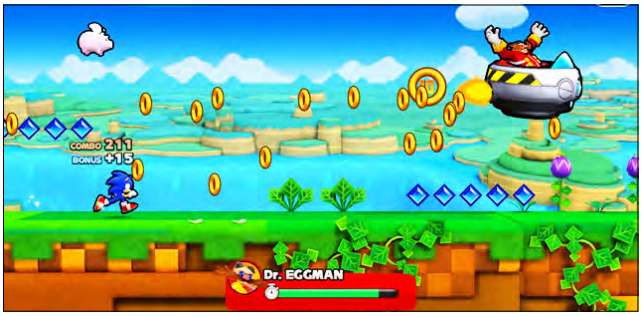
Wer schon alle Episoden der klassischen *Ninja Gaiden*-Reihe sein Eigen nennt und trotzdem noch sein Wakizashi schärft, wird nun für seine Geduld belohnt. Der PC-Entwickler Dead Mage hat angekündigt, seinen Action-Sidescroller *Shadow Blade* dieses Jahr für die Wii U umsetzen zu wollen. Auf Nintendos Konsole wird das Spiel zudem noch mit dem Untertitel *Reload* versehen. *Shadow Blade* erinnert sehr stark an eine Mischung aus *Strider*, *Castlevania* und eben *Ninja Gaiden*. Es müssen in vielen Sprungabschnitten noch mehr Fallen und Gegner bezwungen werden, was dank 60 verschiedenen Stages, Challenge-Modi sowie einem Leveleditor einiges an Zeit beansprucht. *Shadow Blade: Reload* wird nur über den eShop erhältlich sein.

Trotz seiner Handy-Vergangenheit schaut *Shadow Blade: Reload* recht ordentlich aus und könnte schon jetzt als eShop-Geheimtipp gesehen werden.

SONIC BLEIBT AUF KONSOLE

Biz Trotz Handy-Ableger wird der Igel sein angestammtes Territorium nicht verlassen.

Dank *Sonic Boom* für Wii U und 3DS hat der einst mit Klempner Mario auf Augenhöhe agierende Igel Sonic seinen vorläufigen Tiefpunkt erreicht. Nicht einmal das spielerische Verbrechen *Sonic the Hedgehog* von 2006 kam auf dermaßen niedrige Wertungen (bei uns waren es 25 % für Wii U und 46 % für 3DS). Ein schwacher Trost bleibt da die Tatsache, dass es sich bei den Spielen um von Drittherstellern programmierte Titel handelt. Das bei Sega in Japan ansässige Sonic Team arbeitet derweil an einem „offiziellen" *Sonic* – doch hier hört es mit den guten Nachrichten schon auf, denn das als *Sonic Runners* betitelte Spiel wird exklusiv auf Smartphones erscheinen. Chefentwickler Takashi Iizuka hat jedoch schon kurz nach der Enthüllung vermeldet, dass er und sein Team nicht die Absicht haben, in Zukunft keine Sonic-Titel mehr für stationäre Konsolen zu entwickeln. Das etwas verwirrende Statement macht zwar Hoffnung, aber aktuell sieht es mit einem neuen, großen Spiel rund um den blauen Igel schwarz aus.



TRINE 3 ANGEKÜNDIGT

Wii U Dritter Teil des erfolgreichen Plattformers könnte auch für die Wii U erscheinen.

Als die Wii U Ende 2012 an den Start ging, war das Spiel *Trine 2: Director's Cut* einer der ersten Titel, welche man im eShop erwerben konnte. Nicht nur aufgrund des zeitlichen Vorsprungs hat *Trine 2* auf der Wii U bis heute eine der höchsten Downloadzahlen – auch die hochwertige Qualität hat daran sicher ihren Anteil. Es ist daher fest davon auszugehen, dass die nun jüngst von Entwickler Frozenbyte angekündigte Fortsetzung *Trine 3: The Artifacts of Power* auch für die Wii U erscheinen wird. Gegenwärtig ist diesbezüglich nur der PC als klare Plattform angegeben worden. Welche Konsolen am Ende mit einer Version beglückt werden, wissen im Moment nur die Entwickler. Von den Hardware-Anforderungen her sollte es in unseren Augen möglich sein, *Trine 3* auf der Wii U zum Laufen zu kriegen. Sein zweidimensionales Spieldesign wird das Spiel zum größten Teil zwar beibehalten, hin und wieder soll es dank dynamischer Kamerafahrten und neuer Winkel aber Änderungen beim Gameplay geben. Einen Termin für das Spiel gibt es noch nicht, doch Frozenbyte hat die Absicht, *Trine 3* noch vor Ende des Jahres auszuliefern.

DISNEY ARBEITET AN NEUEM SPIEL

Wii U Künstlerin leakt – wohl beabsichtigt – ein neues Spiel vom Micky-Maus-Konzern.

Bis vor einigen Jahren fungierte der riesige Zeichentrick-Konzern Disney noch vermehrt als Publisher für diverse Videospiele, hat seitdem aber mehrfach auf die Bremse getreten. Nach eigener Aussage möchte sich das Unternehmen nur noch um die Entwicklung und Vermarktung der Figurenreihe *Disney Infinity* kümmern, die sich mit den Amiibo von Nintendo und den *Skylanders* von Activision in bester Gesellschaft/Konkurrenz befindet. Doch nun hat es den Anschein, dass Disney vielleicht doch noch andere Projekte auf der Pfanne hat. Auf der Webseite der 3D-Künstlerin Cari Mayle sind vor kurzem mehrere Charakterentwürfe aufgetaucht, welche für ein bislang noch nicht angekündigtes Disney-Spiel verwendet werden sollen. Nun könnte man von einem unbeabsichtigten Leak sprechen, jedoch findet sich in der Bildbeschreibung der Artworks der Satz „Shown with permission" – sofern die Dame keine Märchen erzählt, hat Disney ihr diese Veröffentlichung also explizit erlaubt. Ob es sich um ein komplett neues Spiel handelt, ist derweil noch völlig unklar. Dem Design nach zu urteilen, könnten die Fantasy-Charaktere auch leicht als Spielfiguren durchgehen, die man beim bereits erhältlichen *Infinity* einsetzen kann. So richtig nach Disney sehen die Helden allerdings nicht aus und erinnern eher an Elfen, Zwerge und Assassinen aus den *Herr der Ringe*-Filmen. Man darf gespannt sein, was sich aus dem unbekannten Projekt in naher Zukunft noch herauskristallisieren wird.

AZURE STRIKER GUNVOLT 2

3DS In Japan wurde jüngst der Nachfolger zum erfolgreichen *Azure Striker Gunvolt* angekündigt.

Seit vielen Monaten geistert der Action-Plattformer *Azure Striker Gunvolt* in unseren Release-Listen herum und will partout einfach nicht in Europa erscheinen. Das ist gleich doppelt bitter, weil der Sidescroller in spektakulärer 2D-Optik zum einen bereits letztes Jahr in den USA und Japan erschienen ist und zum anderen dort auch recht hohe Wertungen einfahren konnte. Entwickler Inti Creates, die auch beim noch nicht erschienenen *Mighty No. 9* aushelfen, hat nun eine Fortsetzung angekündigt, die ebenfalls auf dem Nintendo 3DS erscheinen soll. Genaue Informationen hierzu sind allerdings noch Mangelware, da Inti Creates noch keinerlei Informationen preisgab, ob es sich bei dem Spiel um ein Sequel oder ein Prequel handelt. Auch Anfragen zu neuen Gameplay-Mechaniken begegnete man mit der Bitte, hier noch etwas Geduld zu beweisen. Es ist also sehr wahrscheinlich, dass in den kommenden Monaten eher wenig von *Azure Striker Gunvolt 2* zu sehen und hören sein wird. Europäischen Spielern kann dies jedoch erst einmal egal sein, denn die sind ja noch nicht einmal in den Genuss des ersten Teils gekommen. Spielerisch und auch optisch erinnert *Azure Striker Gunvolt* sehr an die *Mega Man X*-Reihe aus dem Hause Capcom, bringt durch kinetische Fähigkeiten des Helden aber genug eigene Features mit. Einen Termin für das Spiel gibt es leider nach wie vor noch nicht.

Eine Zerreißprobe für alle Fans von *Mega Man X* und anderen Sidecrollern: *Azure Striker Gunvolt* ist in europäischen Gefilden nach wie vor nicht erschienen.

DRAGONBALL FÜR 3DS

3DS Mehr als 100 Charaktere machen untereinander aus, wer den höchsten Power-Level hat.

Aktuell schwingen Son-Goku und seine Crew auf PS4, Xbox One sowie anderen Systemen in *Dragonball Xenoverse* ihre Fäuste, das Lager der Nintendo-Zocker geht aber leider leer aus. Bevor nun deutschlandweit wutentbrannte Weraffen ihrer schlechten Laune Luft machen, kommt schon die rettende Meldung aus Japan: Bandai Namco entwickelt in Zusammenarbeit mit Arc System Works ein 3DS-exklusives Prügelspiel. Das soll sich enorm von aktuellen *Dragonball*-Titeln unterscheiden, die seit einigen Jahren vermehrt auf ein Kampfsystem im dreidimensionalen Raum setzen. Das auf den Namen *Dragon Ball Z: Extreme Butoden* getaufte Spiel ist hingegen wieder als klassisches Fighting Game aus der Seitenansicht konzipiert. Zwei Kämpfer stehen sich hier direkt gegenüber und können dank einer Support-Mechanik kurzzeitig Teamkameraden dazurufen. Da über 100 Charaktere zur Auswahl stehen werden, werdet ihr viel Zeit aufbringen müssen, um alle Figuren erst einmal kennenzulernen. Bis dann auch noch ein eingespieltes Team steht, geht sicher noch mehr Zeit ins Land. Die Bandbreite soll dabei alle wichtigen Sagas der *Dragonball*-Reihe abdecken, bei den frühen Anfängen von Son-Gokus Kindheit bis hin zu Enkelin Pan aus *Dragon Ball GT*. Präsentiert wird das Spiel in einer hübschen 2D-Grafik. Japaner dürfen bereits in diesem Sommer ihre Genkidama aufladen, doch wann europäische Spieler ihre Hände zum Himmel strecken dürfen, weiß bis jetzt nur Muten-Roshi.

AMiiBO IN JAPAN MANGELWARE

Biz Selbst im Heimatland kann Nintendo der hohen Figurennachfrage nicht nachkommen.

Anfang März ließ Nintendo-Präsident Satoru Iwata noch verlauten, dass man in Japan mit besseren Amiibo-Verkaufszahlen gerechnet hätte, da muss er sein Statement fast schon zurücknehmen. Grund hierfür ist die Tatsache, dass diverse Figuren der Reihe auch auf dem Inselstaat mittlerweile ausverkauft sind. Betroffen hiervon sind besonders die Amiibo vom Dorfbewohner, Captain Falcon und Little Mac. Für die Unannehmlichkeiten entschuldigte sich Satoru Iwata bei allen wartenden Fans und kündigte an, dass besagte Figuren ab Mitte Mai wieder verfügbar sein sollen. Hierzu gab Nintendo auch die Gründe an, warum es zu den Verzögerungen kam: So nimmt der Prozess vom Herstellen neuer Figuren bis zum Versand einige Wochen oder sogar Monate in Anspruch, weshalb es für Big N vor allem zu Beginn sehr schwierig ist, auf Engpässe zu reagieren. Zwar bezog sich das Statement von Iwata nur auf den japanischen Markt, doch da dieses Problem auch in den USA und Europa aufgetreten ist, darf davon ausgegangen werden, dass Nintendo auch im Ausland vemehrt darauf Acht geben wird, Amiibo in ausreichender Stückzahl in den Handel zu bringen. Neue Figuren zu kommenden Spielen wurden von Satoru Iwata derweil nicht angekündigt.

CLAYFIGHTER ERHÄLT NEUAUFLAGE

Biz Der Comic-Prügler und seine Fortsetzungen werden ab dem kommenden Jahr für eine neue Zielgruppe von Interplay neu aufgelegt.

Als *Street Fighter 2* Anfang der 90er-Jahre einen wahren Boom an Beat 'em Ups auslöste, dauerte es nicht lange, bis auch Nachahmer wie Pilze aus den Boden geschossen kamen. Während viele davon einfach schamlos Capcoms Meisterwerk kopierten, brachte das 1993 veröffentlichte *ClayFighter* etwas mehr Abwechslung in die Charakterauswahl. Hier schlugen sich nicht Kampfsportmeister die Köpfe ein, sondern Schneemänner, Clowns und allerlei Comic-Charaktere in Knetfiguren-Optik. Es folgten diverse Fortsetzungen wie zum Beispiel *Clayfighter 63 1/3* (rechts) für das Nintendo 64. Nun hat der Entwickler Interplay angekündigt, dass alle Titel ab 2016 neu aufgelegt werden. Bei reinen HD-Updates möchte man es nicht belassen, sondern gleichzeitig auch die Spielmechaniken verbessern. Neben Doppelsprüngen und Konter-Moves sollen auch Superangriffe ihren Weg ins Spiel finden. Zunächst ist nur ein Release auf dem PC vorgesehen, Konsolenumsetzungen sind aber nach wie vor im Gespräch. Ob man sich darüber freuen soll, ist allerdings eine andere Frage, denn trotz seiner damals wie heute ungewöhnlichen Optik konnte *ClayFighter* spielerisch eher weniger überzeugen und galt eher als Schnellschuss. Man darf gespannt sein, ob die Neuauflagen das hohe Niveau aktueller Prügelspiele erreichen können.

125 JAHRE Nintendo

GROSSES JUBILÄUMS-GEWINNSPIEL

Die Gewinner

Am Ende waren's dann weit über 500 Einsendungen, die wir anlässlich unseres großen Nintendo-Gewinnspiels von euch erhalten haben – Wahnsinn! Wir bedanken uns ganz herzlich bei allen Teilnehmern – gewinnen konnten letztendlich aber leider nur ein paar von euch, deren Namen wir hier auflisten. Übrigens: In dieser Ausgabe geht es gleich mit unserem *Majora's Mask 3D*-Gewinnspiel weiter!

1. Simon Huperz
2. Gian Marco Caflisch
3. Leander Ihme
4. Frederic Holz
5. Edelgard Reindl
6. Lucas Steinbacher
7. Elisa Gomer
8. Marian Fischer
9. Alrik und Fenja Götz
10. Desiree Kösser
11. Robert Nickel
12. Patrick Otterbach
13. Tobias Koehler
14. Jonas Thümler
15. Sami Elsayed
16. Erik Becker
17. Florian Päthe
18. Stefan Hubertus
19. Tobias Görges
20. Andreas Neudecker
21. Moritz Lindner
22. Jonas Götz
23. Vinzenz Zander
24. Uwe Molnar
25. Christoph N.
26. Steven Wieja
27. Fill Oliver Benn
28. Andreas Hammerl
29. Alexander Ganz
30. Noah Bielenberg
31. Johannes Zimmer
32. Frederic Schnarr
33. Dagmar Götschl
34. Saskia Kofahl
35. Oli Watroba
36. Maik Meyer
37. Sina Geiss
38. Stella Müller

GROSSES ZELDA: MAJORA'S MASK 3D GEWINNSPIEL

Beweist eure Kreativität und gewinnt coole Preise!

Der New Nintendo 3DS und der New Nintendo 3DS XL sind mit einem richtigen Spiele-Knaller gestartet – das 3DS-Remake von *The Legend of Zelda: Majora's Mask* zeigt eindrucksvoll den Nutzen des runderneuten Handhelds auf. Falls ihr das Gerät oder das atmosphärische Action-Adventure noch nicht zu Hause habt oder euch einfach nach coolem Merchandise ist, habt ihr jetzt die Gelegenheit dazu, tolle Gewinne abzustauben: Wir verlosen hochwertige Preise rund um Links Ausflug durch Raum und Zeit! Und das gibt es zu gewinnen:

Paket 1

1 x New Nintendo 3DS XL im Majora's Mask 3D-Design inklusive Download-Version von Majora's Mask 3D

1 x 3DS-Ladekabel

Paket 2

1 x The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D

1 x Exklusive Skull-Kid-Statue

Paket 3

1 x Special Edition von Majora's Mask 3D inklusive Steelbook, Anstecknadel und doppelseitigem Poster

Paket 4

1 x The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D + Tragetasche, T-Shirt und Sticker im Majora's Mask 3D-Design (ohne Abbildung)

Teilnahmebedingungen

Werdet kreativ und sendet uns eure Kunstwerke beziehungsweise Bilder, die von den namensgebenden Masken in *Majora's Mask* inspiriert sind! Ihr könnt sowohl existierende Masken als Vorlage verwenden oder komplett eigene entwerfen, die eurer Meinung nach im Spiel auftauchen sollten! Dabei kann es sich um Zeichnungen handeln, um selbstgebastelte Masken, um Kostüme oder sonstige Basteleien. Schickt uns euren Beitrag dafür entweder per Mail an lukas.schmid@computec.de oder per Post an Redaktion N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth. Idealerweise gebt ihr uns für den Fall, dass euer Beitrag zu den Gewinnern gehört, auch euren Wunschgewinn an. Wir freuen uns auf eure Einsendungen!

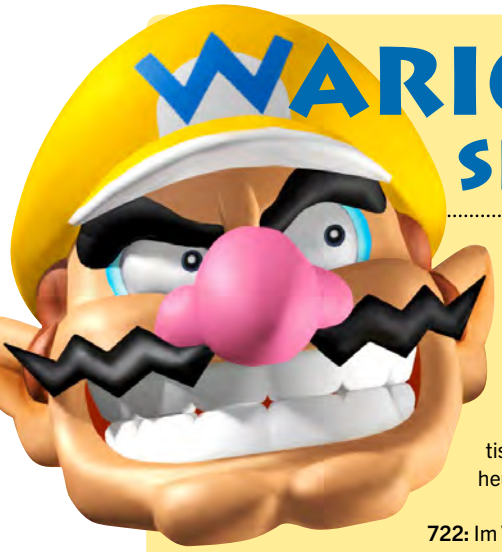
Teilnahmeschluss ist der 24. April 2015. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name sowie seine Zusendung abgedruckt werden.

GONE HOME ERSCHEINT NICHT

Wii U Aufgrund finanzieller Schwierigkeiten wird der Indie-Hit nicht für Wii U erhältlich sein.

Vor bereits knapp zwei Jahren sorgte das Rätsel-Adventure *Gone Home* auf dem PC als Überraschungshit für hohe Wertungen. Zunächst nur als Download verfügbar, folgte 2014 auch eine Disc-Version, die man regulär im Handel erwerben konnte. Im gleichen Jahr wurde außerdem noch eine Umsetzung für die Wii U angekündigt. Diese wird es, wie nun bekannt wurde, leider doch nicht geben. In einem Interview gab der Entwickler The Fullbright Company nun die Gründe für diese unerwartete Wendung bekannt. Allem Anschein nach hat Majesco, die Mutter-Firma, aktuell mit finanziellen Schwierigkeiten zu kämpfen. Da The Fullbright Company bereits an ihrem nächsten Projekt namens *Tacoma* arbeiten, mussten diverse Einsparungen vorgenommen werden. Die Konsolenumsetzung von *Gome Home* fiel leider genau in diese Sparte, weshalb man nicht mehr mit einer Veröffentlichung auf Wii U rechnen sollte. In *Gone Home* spielt ihr die junge Erwachsene Kaitlin Greenbriar, die nach einem Auslandsjahr wieder nach Hause zurückkehrt. Als sie das große Landhaus im Wald betritt, ist sie allerdings mutterseelenallein, da vom Rest

der Familie jede Spur fehlt. Aus der Ego-Perspektive müsst ihr nun nach Anhaltspunkten über den Verbleib eurer Familie suchen. Sofern ihr dem sehr auf die Story fokussierten Spiel nun eine Chance geben wollt, müsst ihr dies am eigenen PC tun. Dort ist das Spiel mittlerweile für wenig Geld zu haben.



WARIOS SINNLOS-WISSEN

721: In ersten Konzeptzeichnungen für *Super Mario Bros.* war Mario mit einer Art Jetpack und einer Schusswaffe ausgerüstet. Besonders die Bewaffnung ist angesichts der pazifistischen Natur des Klempners heutzutage schwer vorstellbar.

722: Im Virtual-Boy-Flipperspiel *Galactic Pinball* kann man ab und an das Raumschiff von Samus Aran sowie vorbeifliegende Metroids entdecken – eines von vielen *Metroid*-Cameos in anderen Spielen.

723: In *The Legend of Zelda: Twilight Princess* trifft man auf den exzentrischen Leiter des Star-Challenge-Minispiels namens Purlo. Nach Aussagen von *The Legend of Zelda*-Mastermind Eiji Aonuma soll dieser eine realistische Version von Tingle darstellen. Deutliche Hinweise sind seine Vorliebe für Rubine, seine blaue Uhr, das Muttermal im Gesicht sowie die Zipfelmütze.

724: Der Virtual Boy stellt die einzige offizielle Nintendo-Plattform überhaupt dar, auf welcher kein Spiel der *The Legend of Zelda*-Reihe erschienen ist. Auch über einen eventuellen Prototypen eines Spiels der Serie für die Konsole ist nichts bekannt.

725: Spielt man *Pokémon Rumble U* und hält währenddessen kurz den Chip seines Personalausweises auf das NFC-Feld des Gamepads, so wird ein zufällig ausgewähltes, vom Computer gesteuertes Pokémon als Helfer mit in den Kampf geschickt.

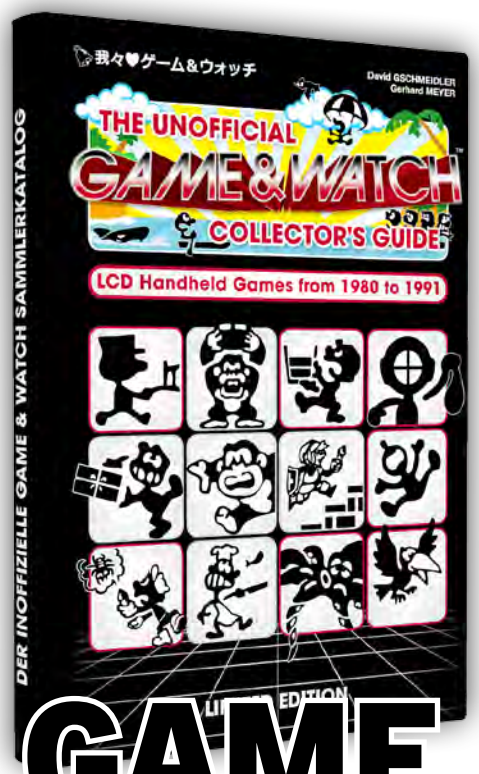
726: Seit dem Erscheinen von *Kirby: Schatten bedrohen Traumland* für den Game Boy Advance im Jahre 2002 ist König Nickerchen auch bei uns unter dem Namen König Dedede bekannt. Eine ungewöhnliche und nie wirklich begründete Entscheidung, welche seit damals vielen Fans ziemlich sauer aufstößt.

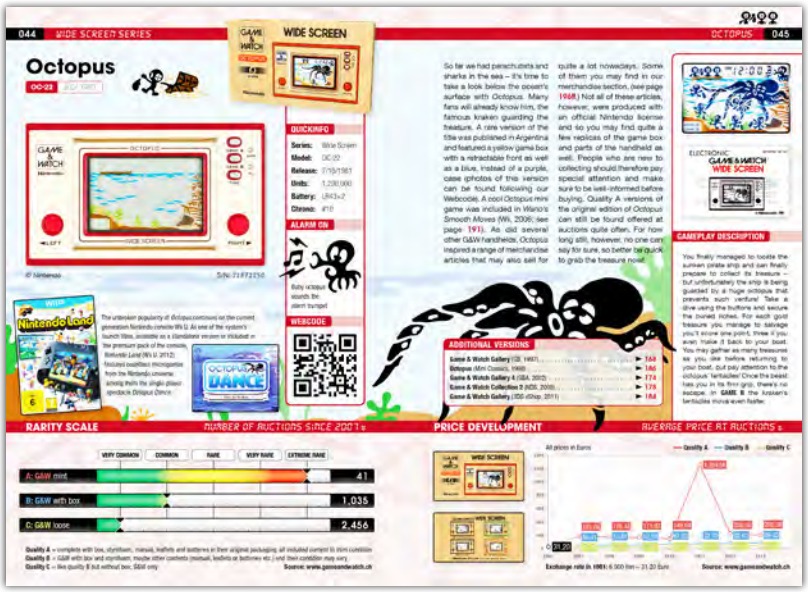
727: In *Guitar Hero: Legends of Rock* für die Wii lässt sich eine rot-gelbe, sternenförmige Gitarre erwerben. Diese sieht verdächtlich ähnlich aus wie die Gitarre, welche von Diddy Kong in *Donkey Kong 64* gespielt wird. Im Affen-Abenteuer hört das Musikinstrument auf den klingenden Namen Krawall-Klampfe.

728: Der berühmte Spruch „Do a Barrel Roll!“ aus der *Starfox*-Reihe ist eigentlich nicht richtig: Es handelt sich bei dem Flugmanöver in Wahrheit nämlich um eine sogenannte Aileron Roll, wie man sie auch aus der realen Luftfahrt kennt. So ikonisch, wie das Manöver und der Ausspruch inzwischen sind, wird Nintendo ihn aber wohl nicht mehr korrigieren.

729: Nintendo-Legende Shigeru Miyamoto nutzte für die Storyboards der *Pikmin Short Movies* das Zeichenprogramm *Flipnote Studio* für den Nintendo DS. Diese Storyboards lassen sich als Extras in den Menüs der Filme ansehen.

730: Nintendo ist dafür bekannt, seine Spiele grundsätzlich möglichst für alle Zielgruppen zugänglich zu machen – Gewalt und beängstigende Elemente sind also eher Ausnahmen. Das gilt natürlich besonders für das pazifistische *Animal Crossing*: Der äußerst gesprächige Maulwurf Resetti war bei manchen Spielern, besonders bei jüngeren Kindern, so sehr gefürchtet, dass seine Texte und Auftritte für den 3DS-Ableger *Animal Crossing: New Leaf* deutlich entschärft wurden.





Den schicken Sammlerkatalog gibt es ab € 39,95, wahlweise auf Englisch oder natürlich Deutsch.

GAME AND WATCH

Biz Egal ob für 39,95 Euro als Softcover oder als edle Sammleredition für 20 Euro mehr – unter www.gameandwatch.at erwartet euch ein famoses Buch zu Nintendos Game-&-Watch-Geschichte!

Das Redakteurs-Gen hat nach fünf, zehn oder fünfzehn Jahren in diesem Beruf seine Spuren hinterlassen. An keiner Speisekarte im Restaurant kommt man vorbei, ohne dem Ding unbewusst eine Korrekturlesung zu verpassen. Das lokale Bäcker-Angebot „Sech's Krapfen zum Preis von Fünf" tut im Vorbeigehen ebenfalls jeden Morgen aufs Neue weh. Und selbst bei wunderschönen Büchern wie dem *Inoffiziellen Game & Watch Sammlerkatalog* sagt das Auge des Journalisten: „Da gehört ein Absatz rein! Und da ein Bindestrich! Und da springt Flattersatz zu Blocksatz!" Aber ganz ehrlich: Auf das Redakteurs-Gen sei gepfiffen! Das hier ist ein Eigenverlags-Produkt von Fans für Fans – und so viel Herz und Seele bricht eben gerne mal mit einem breiten, weil verdienten Grinsen aus den Rahmenvorstellungen von Duden, Layout und Schriftbild aus. Wenn man dieses famose Kompendium in Händen hält, fühlt man die Liebe des Autoren-Duos David Gschmeidler und Gerhard Meyer zum Thema Game & Watch ebenso wie ihre Leidenschaft bei der Berichterstattung darüber förmlich in die eigenen Fingerspitzen fließen. Die Seiten zeigen sich bemerkenswert kompakt und schon fast ein wenig wuchtig ob all der Informationen, kunterbunten Aufmachung und der Unmenge an Fotos, die das Autorenduo während der Arbeit an ihrem Kultspiel-Referenzwerk geschossen haben.

LCDs in Bestform

In Kombination mit den hochinteressanten Statistiken, einem Seltenheits-Barometer zu nahezu jedem der Game-&-Watch-Spiele und der herrlich detailverliebten Aufmachung bis hin zu den kleinsten Icons entsteht so ein enorm gehaltvoller Schmöker für Sammler und passionierte Retro-Gamer gleichermaßen. Auf über 200 erstaunlich informativen Seiten bekommt ihr hier nicht nur eine Exkursion in die Handheld-Videospielgeschichte von vor fast 40 Jahren spendiert, sondern auch noch einen umfangreichen Überblick zu sämtlichen Game-&-Watch-Konsolen vom Original-*Ball* (April 1980) bis zu dessen Remake aus dem Jahr 2009. Obendrauf gibt es noch 50 Seiten zu Remakes für den Game Boy, Game-&-Watch-Merchandise, Software-Sammlungen, den Werbespots aus der Game-&-Watch-Ära, Dioramas, Fachbüchern und sogar zu den Radiergummis (!), die Nintendo anno dazumal auf den Markt gebracht hat. Kurzum: Nach *Before Mario: Das Buch* erwartet euch mit Davids und Gerhards Sammlerkatalog ein weiteres geniales Werk begeisterter Nintendo-Fans, das sich ebensolche unbedingt nach Hause holen sollten.

Entscheidet ihr euch für eine der 500 Sammler-Editionen, erhaltet ihr als Zugabe unter anderem ein Echtheitszertifikat.

GESUCHT: DIE BESTEN SPIELE DEUTSCHLANDS

Am 21. April ist es wieder so weit: Der Deutsche Computerspielpreis wird verliehen!

Komplett runderneuert, so präsentiert sich der Deutsche Computerspielpreis in diesem Jahr. Die mit hoch dotierten Auszeichnungen gespickte Veranstaltung, die in diesem Jahr am 21. April in Berlin stattfindet, wurde überarbeitet, um der großen digitalen Spiele-Vielfalt besser gerecht zu werden. Der Deutsche Computerspielpreis wird in diesem Jahr erstmals in 14 Kategorien verliehen, deutlich mehr als noch im Vorjahr. Neu dabei sind unter anderem drei internationale Awards, ein Publikumspreis sowie ein Jury-Sonderpreis. An den Kriterien für die Preisvergabe hat sich indes nichts geändert. Damit ein Spiel sich für eine Nominierung qualifiziert, muss gewährleistet sein, dass der Titel zumindest in einem von vier Qualitätskriterien Außergewöhnliches zu bieten hat. Ob das am Ende für eine Auszeichnung ausreicht, hängt natürlich von den Konkurrenzprodukten ab. Wenn ein Titel in mehr als einer Kategorie qualitativ hochwertig ist, steigen die Chancen natürlich gewaltig. Folgende Kriterien spielen dabei eine Rolle: Spielspaß, pädagogischer oder kultureller Wert und Innovation. Eine Experten-Jury aus 30 Personen entscheidet darüber, welche Titel prämiert werden.

BESTES DEUTSCHES SPIEL
Vorjahressieger: The Inner World

BESTES KINDERSPIEL
Vorjahressieger: Malduell

BESTES JUGENDSPIEL
Vorjahressieger: Beatbuddy - Tale of the Guardians

BESTES SERIOUS GAME
Vorjahressieger: -

BESTES NACHWUCHS-KONZEPT
Vorjahressieger: Scherbenwerk - Bruchteil einer Ewigkeit

BESTES MOBILES SPIEL
Vorjahressieger: Clarc

BESTES GAMEDESIGN
Vorjahressieger: -

BESTE INSZENIERUNG
Vorjahressieger: -

BESTE INNOVATION
Vorjahressieger: -

PUBLIKUMSPREIS
Vorjahressieger: -

SONDERPREIS DER JURY
Vorjahressieger: The Day the Laughter Stopped

BESTES INTERNATIONALES SPIEL
Vorjahressieger: -

BESTES INTERNATIONALES MULTIPLAYER-SPIEL
Vorjahressieger: -

BESTE INTERNATIONALE NEUE SPIELWELT
Vorjahressieger: -

SO KÖNNT IHR DEN DEUTSCHEN COMPUTERSPIELPREIS LIVE ERLEBEN!

Ihr wollt hautnah am 21. April 2015 miterleben, welche Titel im Rahmen des renommierten Deutschen Computerspielpreises prämiert werden? So funktioniert's!

Als exklusiver Übertragungspartner des DCP können wir euch gleich zwei Möglichkeiten präsentieren, die spannende Veranstaltung erstmals live und natürlich kostenlos zu verfolgen. Die komplette DCP-Gala wird auf der Webseite dcp-live-computec.de übertragen. Oder ihr ladet euch einfach unsere Games-TV-24-App herunter und genießt die Veranstaltung auf eurem Tablet oder Handy. Die kostenlose Video-App für Gamer gibt es übrigens für iOS- und auch für Android-Endgeräte. Weitere Infos zum Videoportal findet ihr auf www.gamestv24.de.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

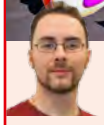
1 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 2015

Mit *Majora's Mask 3D* hat uns Nintendo ein richtig feines Remake spendiert. Doch unser Verlangen nach dem neuen Wii-U-Abenteuer konnte der 3DS-Trip nach Termina nur kurzzeitig besänftigen. Wir brennen auf neue Infos!

REDAKTIONS-TOP-5

1 SPLATOON (Wii U)



Knapp zwei Monate noch, bis wir die farbenfrohe Shooter-Action zocken können. Wir freuen uns schon auf kunterbunte Matches in der Redaktion.

Platz im letzten Monat: 1 **Termin:** Mai 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action

2 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

Platz im letzten Monat: 2 **Termin:** 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure

3 XENOBLADE CHRONICLES X (Wii U)

Platz im letzten Monat: 3 **Termin:** 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Monolith Soft **Genre:** Rollenspiel

4 YOSHI'S WOOLLY WORLD (Wii U)

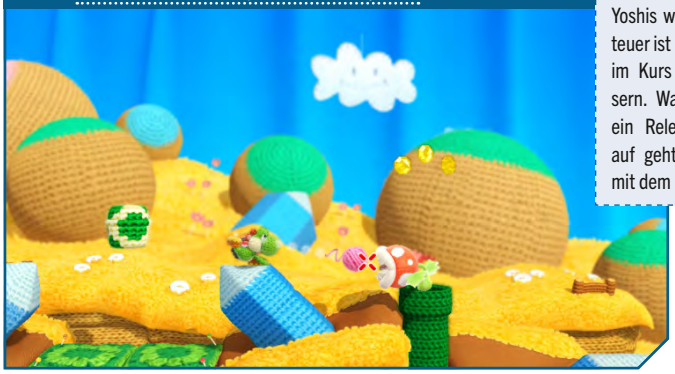
Platz im letzten Monat: 4 **Termin:** 1. Halbjahr 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Good Feel **Genre:** Jump & Run

5 CODE NAME S.T.E.A.M. (3DS) NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** 15. Mai 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Intelligent Systems **Genre:** Strategie

2 YOSHI'S WOOLLY WORLD (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 1. Halbjahr 2015



Yoshis wollig-süßes Abenteuer ist nach wie vor hoch im Kurs bei unseren Lesern. Was noch fehlt, ist ein Release-Datum. Also auf geht's Nintendo, her mit dem Datum!

3 SPLATOON (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** Mai 2015

Splatoon macht sich nicht nur drauf und dran, wunderbar frischen Wind ins Shooter-Genre zu bringen, es dient zudem als gutes Beispiel dafür, was Nintendos junge Entwickler draufhaben.

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 XENOBLADE CHRONICLES X (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2015

Am 29. April erscheint das Rollenspiel-Epos in Japan. Entsprechend sickern derzeit regelmäßig neue Infos zu uns durch.

5 SUPER MARIO (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Verschiedene **Termin:** 2015

Mit *Mario Party 10* und *Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars* genießt unser aller Lieblingsklempner im März mal wieder viel Aufmerksamkeit. Die Tests zu beiden Spielen lest ihr jeweils ab Seite 32 und 38.

Wii U/3DS	Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars	20. März 2015	Geschicklichkeit
Wii U	Mario Party 10	20. März 2015	Geschicklichkeit
Wii U	Mario Maker	2015	Level-Editor/Jump & Run

6 CODE NAME S.T.E.A.M. (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** 15. Mai 2015

Mit dem Steampunk-Strategiespiel erprobt Entwickler Intelligent Systems neue Ideen. Ob die aufgehen, lest ihr in unserer Vorschau ab Seite 20.

7 YOUKAI WATCH (3DS)

Hersteller: Level-5 **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Noch nicht bekannt

8 KIRBY UND DER REGENB. (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 2. Halbjahr 2015

9 STARFOX (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 2015

10 FIRE EMBLEM (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** 2015

3DS

GESPIELT

AMIIBO

XENOBLADE CHRONICLES 3D

Rollenspiel In *Super Smash Bros.* bewies er seine Begabung als Prügelknabe, nun kehrt Shulk in das Genre zurück, das ihn groß gemacht hat: *Xenoblade Chronicles* erscheint für den New 3DS!

Epische Action-Adventures, grandiose Jump & Runs, Unmengen an Minispiel-Sammlungen und unterhaltsame Funsport-Titel: Eigentlich waren so ziemlich alle Genres auf der Wii gut vertreten. Eine Sparte, in der es jedoch haperte, waren Rollenspiele, speziell Japano-RPGs. Umso schöner, dass spät im Lebenszyklus der Konsole ein Abenteuer erschien, dass gemeinhin als eines der gelungensten Rollenspiele aus Fernost überhaupt gilt: *Xenoblade Chronicles*. Obwohl ursprünglich nur für den Heimatmarkt in Nippon bestimmt, schwappte das Spiel damals überraschend doch noch zu uns und verkaufte sich so anständig, dass wir uns 2015 auf den Wii-U-Nachfolger *Xenoblade Chronicles X* freuen können. Vorher jedoch steht die Umsetzung des ersten Teils für den New 3DS an – und wir konnten in eine fast fertige Version hineinspielen.

Geschichte zweier Welten

In der Rolle von Protagonist Shulk und einer im Laufe des Abenteuers wachsenden Heldengruppe finden wir uns in *Xenoblade Chronicles 3D* auf der Welt Bionis wieder – und zwar im wahrsten Sinne des Wortes auf ihr, denn bei dem Fantasy-Reich handelt es sich um den Körper eines uralten Titanen, der im ewigen Kampf mit seinem Erzfeind Mechonis verharrt. Die Bewohner selbiger Nachbar-Welt greifen zu Beginn des Abenteuers die friedlichen Bewohner von Bionis an und töten kurzerhand Shulks Jugendfreundin. Das kann er natürlich nicht auf sich sitzen lassen und macht sich auf, den Machenschaften der Feinde ein Ende zu bereiten. Was folgt, ist eine wendungsreiche Geschichte, die zwar des Öfteren ins Absurde abgleitet, aber dennoch gut unterhält und stets sehr spannend bleibt. Viel wichtiger ist es aber

Während ihr durch die ausladenden Landschaften von Bionis streift, erhebt sich Mechonis stets bedrohlich am Horizont – ein immer wieder beeindruckender Anblick.

Das Echtzeit-Kampfsystem gehört mit zu den besten, welche das Genre der japanischen Rollenspiele in den letzten Jahren zu bieten hatte, und verlangt viel Strategie.

ohnehin, dass sie es Shulk und seiner Party erlaubt, nach und nach die verschiedenen Gebiete von Bionis und im späteren Spielverlauf Mechonis unsicher zu machen. Jeder der stets riesigen, offenen Abschnitte strotzt nur so vor versteckten Geheimnissen, Ortschaften zum Erkunden und interessanten NPC-Bewohnern. Zudem glänzen die Gebiete durch die künstlerische Gestaltung: Zwischen verschneiten (und bei Nacht gespenstisch leuchtenden) Schneebergen, grünen Wiesen mit beeindruckenden Felsformationen im Hintergrund und hochtechnologisierten Städten einer weit fortgeschrittenen Zivilisation kommt so schnell keine Langeweile auf.

Kampfgenuss

Noch wichtiger ist jedoch, dass auch das Gameplay zu überzeugen weiß und mit der Qualität der Gestaltung der Welt locker mithalten kann. Mittels eines Echtzeit-Kampfsystems zieht ihr direkt auf der Oberwelt gegen eure Feinde ins Feld. Befindet ihr euch nahe genug an den Bösewichten, greifen die Helden automatisch an, per Steuerkreuz wählt ihr zudem weitere Aktionen wie Spezialangriffe oder Heilzauber, die eine gewisse Aufladungsphase benötigen, nachdem ihr sie benutzt habt. Zusätzlich hält das Kampfsystem eine sogenannte Wut-Anzeige bereit, welche die Aufmerksamkeit der Widersacher auf bestimmte Party-Mitglieder lenkt und es den anderen ermöglicht, spezielle Schwachpunkte gezielt zu attackieren. Was zu Beginn noch simpel anmutet, entwickelt sich dank stetig hinzugefügter neuer Features schnell zu einem Prinzip, das taktisches Vorgehen nicht nur belohnt, sondern sogar zwingend erfordert. Kaum einem anderen japanischen Rollenspiel der letzten Jahre ist es gelungen, finessenreiches Gameplay und puren Spielspaß dermaßen kompetent zu verbinden. In den gut 50 bis 80 Stunden, die man benötigt, um die Kampagne zu beenden, verkommen die Auseinandersetzungen zu keinem Zeitpunkt zur reinen Pflichterfüllung.

Weltenrettung kann warten

Das Aufleveln hingegen geht eher klassisch, aber gelungen vonstatten: Ihr verbessert die Figuren durch Erfahrung und passt ihre Werte zusätzlich durch neue Ausrüstungsteile und Waffen an. Zudem könnt ihr viele Waffen durch spezielle Kristalle verbessern, die ihr entweder findet oder selbst schmiedet. Wer seine Figuren optimal ausstatten will, ist dank vieler verschiedener Optionen lange beschäftigt – und auch sonst gibt es jede Menge zu tun. Knapp 500 Nebenmissionen von NPCs warten darauf, erfüllt zu werden, und dank eines Sympathie-Systems könnt ihr die Freundschaften der KI-Kameraden untereinander direkt beeinflussen. All das klappt auf dem New 3DS – der normale 3DS kann das Abenteuer nicht abspielen – genauso wunderbar wie auf der Wii, die Steuerung geht flott von der Hand und der 3D-Effekt ist gut umgesetzt. Lediglich auf recht verwaschene Texturen und etwas längere Ladezeiten müssen sich RPG-Fans einstellen. **Lukas Schmid**

Grafisch fallen im Vergleich zur Wii-Version die deutlich verwascheneren Texturen bei Nahaufnahmen auf. Ansonsten gibt sich das Spiel technisch aber keine Blöße.

Die Landschaften, die man im Verlauf des Abenteuers durchstreift, sind allesamt sehr unterschiedlich gestaltet und künstlerisch eindrucksvoll umgesetzt.

Der eigene Erfahrungslevel sollte stets im Auge behalten werden – ansonsten sieht man gegen starke Bosse bald kein Land mehr.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Eine sehr gute Handheld-Umsetzung des grandiosen Wii-Rollenspiels“

Das Original für die Wii gilt für Liebhaber japanischer Rollenspiele als einer der besten Genre-Vertreter der letzten Konsolengeneration – und das aus gutem Grund: Die Mischung aus epischer (wenngleich auch ziemlich hanebüchener) Geschichte, vielseitigem Echtzeit-Kampfsystem und einer unheimlich atmosphärisch und kreativ gestalteten Spielwelt sorgte für ein einzigartiges Spielerlebnis. All das trifft auch auf die New-3DS-Umsetzung zu, denn mit qualitativen Einschränkungen müssen Handheld-Besitzer abseits der deutlich verwascheneren Texturen zum Glück nicht leben. Wer es schon kennt, für den wird sich der Kauf wohl eher nicht lohnen – alle anderen greifen zu.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Monolith Soft/Monster Games
Alternative: Bravely Default
Termin: 02. April 2015

Screen-Info: Die Bilder stammen von Nintendo. Wir können anhand unserer Vorschau-Version bestätigen, dass das fertige Spiel genau gleich aussehen wird.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

3DS

GESPIELT

AMIIBO

CODE NAME S.T.E.A.M.

Strategie Nanu?! Was haben denn Marth, Ike, Robin und Lucina da oben zu suchen? Ganz einfach: Dank Amiibo-Unterstützung schließen sich die *Fire Emblem*-Stars dem Kampf gegen die Aliens an!

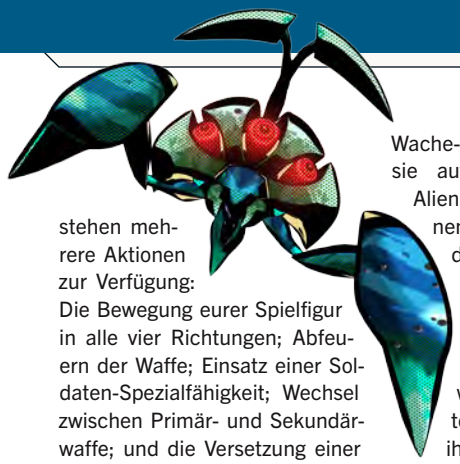
Okay, Zeit für den Genre-Mixer! Zunächst greifen wir uns eine dicke Portion *XCOM: Enemy Within* oder *Fire Emblem* (je nachdem, ob euch Science Fiction oder Fantasy besser schmeckt). Dazu ein guter Schuss *Die Liga der außergewöhnlichen Gentleman* und vielleicht noch eine winzig kleine Prise *Gears of War 3* bei der Charaktergestaltung mit rein ins Glas. Das Ganze wird dann von einem kompetenten Koch namens Intelligent Systems zubereitet und auf dem 3DS bereits jetzt in der Vorschau-Fassung delikat angerichtet. Mit besagter Vorschau im Gepäck hat uns Nintendo übrigens gerade besucht.

Wir haben uns so richtig in das Spiel verbissen und kamen bei unserer freundlichen Verabschiedung der Abgesandten aus dem Frankfurter Pilzkönigreich zu drei Schlussfolgerungen. Erstens: Harald Ebert ist und bleibt einer der sympathischsten PR-Menschen seit Erfindung des Briefkastens. Zweitens: Vier Stunden Spielzeit verfliegen mit einem guten Game in erschreckender Geschwindigkeit. Und drittens: Freunde von taktischen Action-Rollenspielen können sich ab dem 15. Mai schon mal eine Woche Urlaub buchen. Wir befinden uns in einer klassischen Steampunk-Version des viktorianischen Englands: Die Menschen haben unlängst den Dampf als Energiequelle entdeckt und sind begeistert von den Möglichkeiten des Wassers in seiner heißesten Form! Schon bald wird so ziemlich alles mit Dampf angetrieben – Motorräder, Straßenbahnen, Aufzüge … und die Eroberungsambitionen fieser Aliens.

Eines unschönen Tages fällt nämlich eine ganze Armada extraterrestrischer Invasoren über den Blauen Planeten her und versucht, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Mittendrin in diesem Chaos befindet sich auch unser Held: ein junger, frecher Kämpfer namens Henry Fleming.

Hot Air Force One

Der gute Henry wird von dem überraschenden Alien-Angriff genauso kalt erwischt wie der Rest der Erdlinge, er feuert sich aber in den ersten paar Tutorial-Missionen dank kompetenter Spielführung und der Hilfe eines alten Freundes geschickt durch die marodierenden Monster. Kurz darauf schippert niemand Geringeres als Abraham Lincoln per Dampf-Luftschiff ins Spiel, erklärt unsere Helden kurzerhand zu Soldaten der Spezialeinheit S.T.E.A.M. (Sondereinsatzteam zur Eliminierung des außerirdischen Missfriedens) und gibt den Jungs auch gleich die erste Mission an die Hand: Die englische Königin ist in Gefahr und harrt ihrer Rettung! Den Job nehmen wir doch sehr gerne an – und das nicht nur, weil uns das Spiel mit seiner fantastischen Präsentation, den spannenden Charakteren, bissiger Metal-Mucke und einem großartigen Grafikstil zu überzeugen weiß. Nein, der Hauptanreiz ist das famose Gameplay! *Code Name S.T.E.A.M.* erweist sich als reinrassiges rundenbasiertes Action-Taktikspiel aus der Third-Person-Perspektive. Wow, das ist echt ein Maul voll Fachbegriffe, aber zum Glück schnell erklärt: Zu Beginn jedes Kapitel-Levels betreten zwei Teams das oft verwinkelte und mit allerlei Sammelobjekten und zerstörbaren Elementen ausstaffierte Kampfgebiet: die S.T.E.A.M.-Mannschaft und die Aliens. Zunächst seid ihr an der Reihe und gebt den bis zu vier Soldaten in eurem Trupp ihre Befehle – und das aufgrund der rundenbasierten statt Echtzeit-Spielweise ganz entspannt, sodass euch viel Freiraum für die Entwicklung taktisch raffinierter Züge bleibt. Euch



stehen mehrere Aktionen zur Verfügung: Die Bewegung eurer Spielfigur in alle vier Richtungen; Abfeuern der Waffe; Einsatz einer Soldaten-Spezialfähigkeit; Wechsel zwischen Primär- und Sekundärwaffe; und die Versetzung einer Figur in den Wache-Modus.

Macht dem Feindvolk Dampf!

Der Clou dabei: Alle Aktionen kosten unterschiedlich viel Dampf. Jeder eurer Recken bekommt pro Spielrunde ein gewisses Kontingent dieses Treibstoffes zugesprochen – und es liegt ganz an euch, wie ihr ihn einsetzen wollt. Möchtet ihr euren fetten Granatwerfer abfeuern, um gleich ein ganzes Alienrudel auszuschalten? Macht vier Dampfkontingente! Die feindliche Übermacht erscheint euch zu gefährlich und Flucht in eine naheliegende Deckung als die beste Wahl? Dann lauft für eine Dampfeinheit pro Feld aus der Bredouille! Ihr wollt die durchschlagskräftige Primärwaffe eures unlängst freigespielten Helden gegen eine mit eingesammelten Münzen frisch gekaufte Sekundärwaffe tauschen? Das geht kostenlos! Oder möchtet ihr eure Spielrunde beenden, aber eure Charaktere im Wache-Modus belassen, damit sie automatisch anstürmende Aliens aufs Korn nehmen können? Dann solltet ihr mindestens drei Dampffelder übrig haben, bevor ihr die Außerirdischen zum Zug bittet. Die höchst unterschiedlichen Biester werden nämlich ihr Bestes tun, um euch während ihrer Runde so richtig die Hucke vollzuhauen!

Das beste Steam seit Valve

Code Name S.T.E.A.M. ist ein angenehm forderndes Spiel, das intelligentes Vorgehen zu belohnen weiß. Typisch Taktik-Titel bietet es zudem enormes Dauerspaß-Potenzial – selbst wenn man all die motivierenden Freischalt-Waffen ausklammert, machen die cleveren, stets unterschiedlichen Gefechte einfach unerhört lange gute Laune! Das liegt auch an der Wahl der Kamera: Kommen die meisten Spiele dieser Bauart mit einer schön übersichtlichen isometrischen Vogelperspektive daher, hat sich *S.T.E.A.M.* eine klassische Third-Person-Ansicht gegönnt. Die liefert Action pur samt Mittendrin-Gefühl – und spannenderweise hat man sich bereits nach einer halben Stunde perfekt an das unkonventionelle Handling gewöhnt. Famose Art-Direction, eine packende, antreibende Atmosphäre und dazu noch ein Spielprinzip, in das man sich so richtig verbeißen kann – wer auch nur halbwegs Interesse an Strategie-Games hat, muss sich dieses starke Handheld-Exemplar seiner Zunft unbedingt vormerken. ■ Benjamin Kegel

Der fesche Plus-Minus-Hebel rechts mittig ist einer eurer besten Freunde: Er kalibriert die Schussdistanz von indirekten Waffen wie etwa dem Granatwerfer.

Noch hättet ihr genug Dampf, um nach eurer Runde den Wache-Modus zu aktivieren. So seid ihr beim Alien-Zug nicht wehrlos.

Eure Helden bringen taktisch wertvolle Spezialfähigkeiten mit, durch die ihr das Areal zu euren Gunsten manipulieren könnt.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Deutlich mehr als nur viel heiße Luft!“

Ich bin offiziell eine arme Sau. Warum? Weil neben Horror- vor allem Strategiespiele zu meinen Lieblingstiteln gehören. Wollt ihr mal raten, welche zwei Genres sich abseits des PCs traditionell am seltensten blicken lassen? Wenn dann doch mal ein reinrassiger Taktiktitel für Wii U und Co. auftaucht, probiere ich sie immer gerne aus – und ich muss sagen, dass ich seit *XCOM: Enemy Within* nicht mehr so viel Spaß mit einem Strategiespiel für Konsolen hatte, wie mit *S.T.E.A.M.* Es spielt sich griffig, der kernige Schwierigkeitsgrad belohnt intelligente Planung und geschickte Züge. Auch die Third-Person-Perspektive – meine größte Sorge ob einer befürchteten mangelnden Übersicht – erweist sich schon nach einem halben Stündchen als völlig problemlos.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Intelligent Systems
Alternative: Fire Emblem: Awakening
Termin: 15. Mai 2015

Screen-Info: Die Bilder stammen von Nintendo höchstpersönlich. Wir hätten zwar eigene aufnehmen wollen, das durften wir aber leider nicht. Schade!™

WERTUNGSTENDENZ

RODEA: THE SKY SOLDIER

Action Manchmal kommen sie wieder: Das ursprünglich exklusiv für Wii und 3DS angekündigte Action-Abenteuer schafft es 2015 runderneuert doch noch in den Handel.

Ein Wii-U- (und 3DS-)exklusiver Titel! Von einem Drittsteller! Nein! Doch! Oooh! Gut, das klingt jetzt nach Galgenhumor, aber die doch recht bescheidene Drittsteller-Unterstützung für Nintendos Heimkonsole ist Fakt. Umso schöner, dass es das ursprünglich für die Wii angekündigte und fast fertig entwickelte, letztendlich jedoch nie veröffentlichte *Rodea: The Sky Soldier* nun überraschend doch noch auf den 3DS und Nintendos Neue schafft. Die Frage ist aber: Was taugt's?

Allein gegen alle

Zumindest in technischer Hinsicht lassen sich die Wii-Wurzeln des Abenteuers nur schwer leugnen: Zwar wurde das Spektakel im Vergleich zum vor einigen Jahren ursprünglich gezeigten Material definitiv aufgehübscht, auf einer Stufe mit reinen HD-Entwicklungen steht es aber unter keinen Umständen: Im aktuellen Trailer und auf den neu veröffentlichten Bildern stoßen hübsche Lichteffekte und Animationen auf verwaschene Texturen und kantig modellierte Objekte. Angesichts der komplizierten Entstehungsgeschichte des Titels wollen wir diesen Umstand aber verzeihen – zumal das Spiel für ein Wii-Abenteuer stets ansprechend aussah und in der Handheld-Fassung wohl entsprechend glänzen wird. Bis auf die Grafik sollen sich die beiden Versionen nach Angaben der Entwickler übrigens nicht unterscheiden. Wichtiger als die ist aber ohnehin das Gameplay, und hier wirkt *Rodea* bisher sehr vielversprechend: In Gestalt des titelgebenden Helden fliegt man durch ausladende 3D-Levels und gibt in actionreichen Gefechten großen und kleinen Gegnern Saures. Das Spielprinzip wirkt im bisher gezeigten Material dabei wie eine Mischung aus *Kid Icarus: Uprising* beziehungsweise dem nach einem ähnlichen Prinzip funktionierenden *Sin & Punishment* und der *Star Fox*-Reihe: Einerseits präsentieren sich die Gefechte genauso hektisch und bombastisch wie in den erstgenannten beiden Titeln. Überall kracht und explodiert es, Dutzende Feinde auf einmal auf

Hinsichtlich der Hintergrundgeschichte ist abseits der Prämisse noch nicht allzu viel bekannt. Sie wirkt bisher aber relativ komplex und durchaus ansprechend.

Ab und an steht man wahrlich gewaltigen Bossgegnern gegenüber. Um diese zu bewältigen, muss man über gute Reflexe und ordentlich Feuerpower verfügen.

dem Bildschirm machen dem Spieler das Leben schwer und Atempausen gibt's nur im Pause-Menü. Andererseits soll der Titel aber mehr Bewegungsfreiheit als die On-Rails-Abenteuer bieten und sich in dieser Hinsicht mehr an die Abenteuer von Fox McCloud und seiner Crew anlehnen: Die Macher versprechen offene Areale, die man dank einer ansprechenden 360-Grad-Steuerung völlig frei erforschen kann. Apropos Steuerung: Anders als in der ursprünglichen Vision für die Wii-Fassung, die auf Bewegungs-Steuerung gesetzt hätte, orientiert sich das Kontrollschema auch auf der Wii U nun an dem für den 3DS ersonnenen System. Ein Großteil eurer Eingaben soll mittels des Touchscreens vonstattengehen und trotz mannigfaltiger Bewegungsmöglichkeiten sehr zugänglich funktionieren. Wer jetzt Angst bekommen hat, dass unter dieser Simplizität eventuell der Spielspaß oder der Anspruch leiden könnte, der sei beruhigt: Hinter *Rodea: The Sky Soldier* steckt niemand anderes als Yuji Naka, der mit dem ähnlichen *NiGHTS into Dreams* für Segas Dreamcast bereits bewiesen hatte, dass er sich auf die Vermengung von Zugänglichkeit und Anspruch versteht. Es wird interessant sein zu sehen, ob eine alternative Wii-FB-Steuerung ebenfalls erscheinen wird. Spätestens wenn der Titel im April in Japan herauskommt, werden wir diesbezüglich wohl Bescheid wissen.

Immer auf die Großen

Sehr ansprechend wirken schon jetzt die thematisch unterschiedlichen Levels, die euch etwa an feuerspeienden Bergen vorbei, durch verschneite Landschaften oder grüne Wälder führen und den Helden ab und an auch am Boden kämpfen lassen. Besonders beeindruckt sind wir bisher von den Bosskämpfen gegen großteils augenscheinlich riesige Bösewichte. Ebenfalls interessant hört sich die Hintergrundgeschichte an, wenngleich in dieser Hinsicht noch recht wenig bekannt ist: Das friedliche Königreich Garuda wird unter der Leitung des despotischen Herrschers Geardo vom Naga-Imperium angegriffen. Soeben aus einem tausendjährigen Schlaf erwacht, macht sich Protagonist Rodea auf, um die Pläne der Usupatoren zu vereiteln. Was auf den ersten Blick sehr geradlinig klingt, dürfte dem Debüt-Trailer nach jedoch in einer Geschichte voller unerwarteter Wendungen und bunter Figuren münden.

Warte, warte, nur ein Weilchen

Was Freunden actiongeladener Shooter-Kost nun noch fehlt, ist ein genaues Erscheinungsdatum für das vielversprechende Flug-Spektakel. Während Japaner schon in wenigen Wochen spielen dürfen, soll es in Europa und dem Rest der Welt irgendwann im Herbst dieses Jahres so weit sein. Zudem ist echtes Material der 3DS-Fassung bisher noch ausstehend: Seit der letzten Präsentation 2011 hat man aus der Handheld-Version nichts mehr gesehen. Wie bereits erwähnt, sind wir aber zuversichtlich, dass auch das Abenteuer für unterwegs ordentlich funktionieren und aussehen wird. Übrigens: Käufer der Erstauslieferung des Wii-U-Spiels bekommen die ursprünglich eingestampfte Wii-Fassung gratis dazu – ein ziemlich netter Zug, wie wir finden! **Lukas Schmid**

Im bisher veröffentlichten Video- und Bildmaterial wirken die verschiedenen Areale, durch die der Held sich kämpft, ziemlich abwechslungsreich gestaltet.

***Rodea: The Sky Soldier* orientiert sich am Spielprinzip von Titeln wie *Kid Icarus: Uprising*. Jedoch soll das Abenteuer mehr Freiheit bezüglich der Bewegung erlauben.**

Krachbumm an allen Ecken und Enden – Kämpfe, bei denen man den Combo-Zähler in die Höhe treibt, stehen auf der Tagesordnung.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Technisch durchwachsen, aber rasant und abwechslungsreich; das könnte was werden!"

Ist ein Spiel nach der ursprünglichen Ankündigung erst einmal jahrelang von der Bildfläche verschwunden, dann bleibt es in den meisten Fällen auch verschollen. Schön, dass *Rodea: The Sky Soldier* die berühmte Ausnahme von der Regel darstellt, denn das abwechslungsreiche Gameplay wirkt in Verbindung mit der interessanten Geschichte sehr vielversprechend. Etwas enttäuscht bin ich von der bisher gezeigten grafischen Qualität – da das Abenteuer ursprünglich für 3DS und Wii geplant war und erst im Nachhinein auf die Wii U portiert wurde, kann man diesen Umstand aber verzeihen. Ich freue mich auf jeden Fall schon darauf, gegen Ende des Jahres mit Rodea losziehen zu können!

INFOS

Hersteller: Nis America
Entwickler: Prope
Alternative: Kid Icarus: Uprising (3DS)
Termin: Herbst 2015

Screen-Info: Die Bilder stammen vom Entwicklerstudio. Es bleibt abzuwarten, wie gut das Spiel auf den beiden Plattformen schlussendlich aussehen wird.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler jeweils online oder offline miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt oder ob ein älteres 3DS-Modell ebenfalls ausreicht.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Zelda: Majora's Mask 3D

Termin: 13. Februar 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo/Grezzo
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 45 Euro

GRAFIK 8
Im Grunde sieht's genauso aus wie *Ocarina of Time 3D*: gut, aber dennoch sehr nahe am Stil des Originals.

SOUND 9
Sprache/Text: -/Deutsch
Viele der tollen Melodien sind bereits aus *Ocarina of Time* bekannt und werden durch mindestens ebenso viele und ebenso gelungene neue Stücke ergänzt.

STEUERUNG 9
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☑
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Tadellose Steuerung und sinnvolle Einbindung des Touchscreens. Wer kann, spielt's auf dem New 3DS.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: mittel
Das Original gehört mit zu den besten, aber aufgrund des späten Releases im N64-Zyklus kommerziell am wenigsten erfolgreichen *Zelda*-Titeln. Das Remake ist noch besser und bringt dem Spiel nach langer Zeit endlich die Aufmerksamkeit, die es verdient.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler lokal: -
Wenig überraschend gibt es keinen Mehrspielermodus.

PRO / CONTRA
- ✚ Massiv verbesserte Bosskämpfe
- ✚ Auch sonst Verbesserungen an allen Ecken und Enden
- ✚ Toll umgesetzter Dreitages-Zyklus
- ✚ Unzählige Nebenquests und Minispiele
- ✚ Düster-melancholische, teils bizarre Atmosphäre
- ✚ Gewohnt geniales *Zelda*-Gameplay
- ✚ Gut aufgemotzte Grafik im Stil des Originals
- ➖ Vergleichsweise kurze Haupthandlung

WERTUNG/FAZIT

92

„Genauso gut wie immer, dabei aber noch besser als jemals zuvor: ein Meisterwerk!"

ICONS

N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich Online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

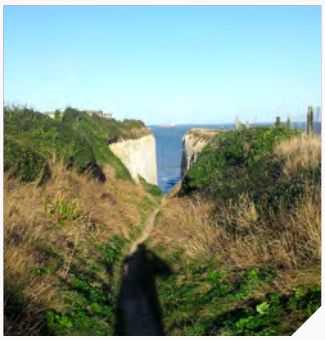
1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (28, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Hyrule Warriors (Wii U), Pokémon Shuffle (3DS), Dragon Age: Inquisition (PS4)
Sieht gerade: Saber Rider auf Blu-ray, Disneys Hercules
Und sonst: Dank des guten Boss-DLCs hänge ich erneut an Hyrule Warriors. Und schon wieder frage ich mich regelmäßig: „Huch, wo sind die letzten paar Stunden plötzlich hin?“ Selbst nach deutlich über 100 Spielstunden macht die Zelda-Schlachtplatte immer noch durchweg Spaß. Wirklich beeindruckend!

BENJAMIN KEGEL (33, Redakteur)



Spielt gerade: Pokémon Shuffle (3DS), Code Name S.T.E.A.M. (3DS), Cybernator (Wii U), Civilization V (PC, ja, immer noch)
Sieht gerade: Der König der Löwen. Mal wieder. Auf Englisch. Scar ist awesome.
Hört gerade: Der Glöckner von Notre Dame OST – Chor im Breitsch
Und sonst: Nach sechs Jahren ohne Fahrrad radle ich seit Mitte Februar wieder 20 Kilometer am Tag, um zur Arbeit und wieder zurück nach Hause zu kommen. Und ich fürchte, ich stehe kurz vor der Oberschenkelamputation -_-…

UWE HÖNIG (40, Redakteur)

Spielt gerade: The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D (3DS), Forza Motorsport 5 (Xbox One), Assetto Corsa (PC)
Sieht gerade: The Equalizer (Blu-ray)
Hört gerade: Hugo Boston (soundcloud)
Und sonst: Bei einem Kollegen der PC Games Hardware durfte ich mit einem Fanatec-Wheel (Porsche 911 GT3 RS Racing Wheel) Assetto Corsa spielen und ich war hellauf begeistert. Den Ruf Porsche (CTR Yellowbird) ohne Fahrhilfen über die Nordschleife zu bugsieren, fühlte sich einfach gigantisch an!

MARCO CABIBBO (30, Redakteur)

Spielt gerade: Cybernator (eShop), Shantae and the Pirate's Curse (Wii U), Criminal Girls: Invite Only (Vita)
Sieht gerade: Aldnoah.Zero S2, Parasyte, Koufuku Graffiti, Idolm@ster Cinderella Girls
Hört gerade: Stoned Jesus, Scandal, Nightstalker, Viking Skull, Terrorizer
Und sonst: Kollege Dave Mola verscherbelt gerade aufgrund eines Umzugs diverse Regale, wo ich natürlich sofort zugeschlagen habe. Thx Dave, Unmengen von Büchern werden es dir danken!

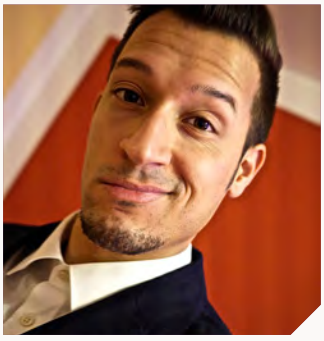
LUKAS SCHMID (26, Volontär)

Spielt gerade: Shantae and the Pirate's Curse (Wii U), Cooking Mama (3DS)
Sieht gerade: The Whitest Kids U' Know
Liest gerade: Wolf Haas – Brennerova
Und sonst: Nach dreieinhalb langen Monaten kommt in ein paar Tagen endlich meine Freundin von ihrem Forschungsaufenthalt in Taiwan zurück! Die Wohnung ist grundgeputzt und die Küchenschränke sind schon gut befüllt, denn nach wochenlangem Nudelkochen werde ich mich ihr zuliebe jetzt wohl wieder etwas anspruchsvolleren Koch-Aufgaben als Pesto-Öffnen widmen.

LARS KROMAT (41, Layouter)

Spielt gerade: Mensch ärgere dich nicht (Brettspiel, kennste nicht.*)
Sieht gerade: Better Call Saul
Hört gerade: Musik
Und sonst: * Mensch ärgere Dich nicht ist ein Gesellschaftsspiel für zwei bis sechs Personen. Es zählt zu den Klassikern unter den deutschen Brettspielen und ist ein Abkömmling des indischen Spiels *Pachisi*. Das Ziel des Spiels besteht darin, die vier eigenen Spielfiguren von den Startfeldern auf die Zielfelder (oft „Häuschen“ genannt) zu ziehen. (wikipedia.de)

SEBASTIAN ZELADA (28, Freier Mitarbeiter)



Spielt gerade: Mario Party 10 (Wii U), Captain Toad: Treasure Tracker (Wii U)
Sieht gerade: Birdman
Hört gerade: Chinesische Popmusik
Und sonst: Ein netter Monat, dank Mario Party! Mit Vik und Marco habe ich ein paar Ründchen auf den bequemen Redaktionssesseln gespielt und meine alte Liebe neu entdeckt! Ich erinnere mich gut an die N64-Ursprünge der Serie und meine zahllosen Partien mit Bruder und Mutti. Die hat mich damals übrigens des Öfteren ganz schön abgezockt.

STEFANIE GROSS (24, Freie Mitarbeiterin)

Spielt gerade: Pokémon Omega Rubin (3DS), Inazuma Eleven Go 2 (3DS), Die Sims 3 (PC)
Sieht gerade: Doctor Who
Liest gerade: Bücher von Isaac Asimov
Und sonst: Irgendwie scheint mir die Thematik von Zeitreisen und Parallelwelten in letzter Zeit dauernd zu begegnen, sei es im Fernsehen oder Spiel. Schade nur, dass ich momentan weniger zum Zocken komme, als ich gern hätte. Majora's Mask und auch die beiden Bayonetta-Spiele sind noch auf meiner To-do-Liste.

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Shantae and the Pirate's Curse	Shantae and the Pirate's Curse	Cybernator	Cybernator
FLOP-TITEL	–	Cooking Mama: Bon Appétit	Pokémon Shuffle	Cooking Mama: Bon Appétit

Mario Party 10 (Wii U)
∅ Wertung: 7,5 // Test S. 32

Toller Party-Spaß zu mehreren, kunterbunte Einschlafhilfe, wenn man es alleine spielt: Bei *Mario Party* weiß man stets schon vorher, was einen erwartet. Teil zehn bildet da keine Ausnahme. Ich bleib' bei *Smash Bros*.
7

Der spaßige Bowser-Modus bringt frischen Wind in die Reihe und macht so die zehnte Mario Party zu etwas Besonderem. Wenn ihr ein Partyspiel für euch und eure Freunde sucht, dann ist die Sache eindeutig.
8

Sofern auf einer Fete mal ein Nintendo-Gerät angeschmissen wird, bin ich der Erste, der sich für *Smash Bros.* meldet. Jetzt, wo *Mario Party* zurück ist, hat Nintendos Keilerei jedoch starke Konkurrenz bekommen.
8

Auf jeden Fall eines der besseren *Mario Party*-Games – und diesmal dank Bowser-Modus mit einer echten Mehrwert-Innovation statt einem Jump-the-Shark-Feature wie einem Mikrofon. Mit den richtigen Leuten lustig!
7

Mario vs. Donkey Kong: TS (Wii U/3DS)
∅ Wertung: 7,75 // Test S. 38

Dass Mario in fast jedem Genre zu Hause ist, weiß man ja spätestens seit *Super Mario Kart* aus seligen SNES-Zeiten. Auch die Geschicklichkeits-Subserie *Mario vs. Donkey Kong* versprüht den typischen Mario-Charme.
8

Super Mario trifft *Lemmings* – klingt erst mal etwas abwegig, resultiert aber in ein grandioses Puzzle- und Geschicklichkeitsspiel. Und dank Level-Editor wird es an Stages ebenfalls nicht mangeln. So lob ich mir das!
8

Experimenten mit dem Klempner stehe ich aus Erfahrung immer aufgeschlossen gegenüber, denn schon oft haben sie sich als Erfolg erwiesen. Der neue Ableger der *Vs. Donkey Kong*-Reihe ist hier keine Ausnahme.
7

Da kommen Erinnerungen hoch – so hat sich das damals angefühlt, als ich als kleiner Steppke im Büro meines Vaters *Lemmings* in Dauerschleife gezockt habe. Der Community-Aspekt macht dieses kleine Spiel groß!
8

Shantae a. t. Pirate's Curse (Wii U/3DS)
∅ Wertung: 9,0 // Test S. 40

Die *Shantae*-Serie gilt unter 2D-Action-Adventure-Fans schon lange als Geheimtipp – aus gutem Grund. Die Mischung aus abwechslungsreichem Gameplay und dem ungemein schrägen Humor macht echt viel Laune!
9

Feines Metroidvania-Gameplay, präzise Steuerung, schicke Grafik und dann auch noch ein ulkiger Humor – was will man mehr!? Wer auf Spiele der Marke *Metroid* steht, sollte unbedingt zuschlagen.
9

Tolles Metroidvania-Gameplay mit allerlei hübschen Babes – da kann ich nur schlecht Nein sagen. Ein ganz klares Highlight im eShop, das sich auch Spieler jenseits dieser Vorlieben nicht entgehen lassen sollten.
9

Ich sehe das ganz genau wie Lukas: ein Geheimtipp! Mitunter zwar schon fast ein bisschen frech bei seiner Gameplay-„Inspiration" durch *Super Metroid* und Co., dafür aber mit viel Charme und Witz erzählt.
9

Ace Combat: Assault Horizon … (3DS)
∅ Wertung: 6,75 // Test S. 42

Kollege Christian Dörre hatte mit *Ace Combat* viel Spaß. Ich war zuerst skeptisch, konnte mich dem Reiz der arcadelastigen Ballereien schließlich aber auch nicht entziehen. Kein Meisterwerk, aber definitiv sehr gelungen.
7

Flugsimulationen sind so gar nicht mein Fall. Glücklicherweise ist *Ace Combat: Assault Horizon Legacy* + eher ein Action-Spiel und keine Simulation und somit direkt deutlich interessanter für mich.
7

Eine große Serie aus dem Hause Bandai Namco, nun auf dem kleinen 3DS. Den Umständen entsprechend fliegt sich *Ace Combat* recht angenehm, bei der Landung auf meinem Flughafen hapert's aber ein wenig.
6

Christians Gesicht, als Viktor ihm *Ace Combat* zum Testen auf den Schreibtisch gelegt hat: :|. Christians Gesicht, als er es eine Weile gezockt hatte: :). Und Christians Gesicht am Ende des Tages im Gameslabor: :D. Passt so!
7

Ironfall: Invasion (3DS)
∅ Wertung: 5,75 // Test S. 44

Brachiale Mehrspieler-Shooter-Action auf dem 3DS? Ja, warum denn nicht? Leider hat die Umsetzung im Falle von *Ironfall Invasion* nur bedingt hingehauen. Kann man schon spielen, aber wenn, dann besser auf dem New 3DS!
6

Ich finde es immer wieder löblich, wenn Entwickler sich an Genres wagen, die auf einer Konsole oder einem Handheld unterrepräsentiert sind. Allerdings gibt es oftmals gute Gründe für besagte Unterrepräsentation.
6

Bitte, liebe Entwickler: Haltet euch mit Cover-Shootern von Handhelds fern. Selbst mit dem New 3DS oder zur Not auch dem Circle Pad funktioniert das einfach nicht gescheit. Im PC-Lager seid ihr besser aufgehoben.
5

Hmmmm … ich kann mir nicht helfen, *Ironfall: Invasion* macht auf mich einfach den Eindruck, als wäre es lieber ein gutes Handy- statt ein spielerisch mittelprächtiges und vor allem seichtes 3DS-Spiel geworden. Zu flach.
6

Pokémon Shuffle (3DS)
∅ Wertung: 6,25 // Test S. 48

Viktor und Ben sind beide endgültig der *Pokémon Shuffle*-Sucht verfallen. Mir hat's auch Spaß gemacht, ganz so sehr wie die beiden hat es mich aber nicht gepackt. Ich warte lieber auf das *Puzzle & Dragons*-Doppelpack.
7

Als ich den Download mit den Worten „Na ja, ist ja kostenlos, mal probieren" startete, hätte ich nicht gedacht, wie sehr mich das Spiel fesseln würde. Jetzt habe ich schon 15 Stunden auf der Uhr und bald alle Pokémon!
7

Knuffige Pokémon in einem kurzweiligen wie knifflgen Kobelspiel? Gerne, ideal für zwischendurch. In Kombination mit einem Abzocker-Geschäftsmodell, in das man fortlaufend Kohle pumpen muss? Ab in den Müll damit.
4

Lukas hat recht, mir macht *Pokémon Shuffle* Spaß – aaaber das liegt zu einem viel zu deutlichen Teil an den investierten Echtgeld-Klunkern. Ohne diesen Boost darf man 30 % Spielspaß abziehen, was ich hiermit tue.
7

Wann erscheint was? Dank der umfangreichen N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für Wii U und 3DS. Stand: 04. März. 2015.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
März 2015		
S. 32 Mario Party 10	Nintendo	20. März 2015
2015		
Splatoon	Nintendo	Mai 2015
Legend of Kay: Anniversary	Nordic Games	12. Juni 2015
Lego Jurassic World	Warner Bros.	Juni 2015
Project Giant Robot	Nintendo	Anfang 2015
Teslagrad	SODESCO	Anfang 2015
Yoshi's Woolly World	Nintendo	Anfang 2015
Kirby und der Regenbogen-Pinsel	Nintendo	2. Halbjahr 2015
Lego The Avengers	Warner Bros.	Herbst 2015
S. 22 UPDATE Rodea: The Sky Soldier	NIS America	Herbst 2015
NEU Skylanders (2015)	Activision	Herbst 2015
Devil's Third	Nintendo	2015
Mario Maker	Nintendo	2015
Project Cars	Bandai Namco	2015
Project Guard	Nintendo	2015
Star Fox Wii U	Nintendo	2015
The Legend of Zelda Wii U	Nintendo	2015
Xenoblade Chronicles X	Nintendo	2015
Weitere Ankündigungen		
S. 10 NEU Clayfighter	Interplay	Nicht bekannt
NEU Know Your Friends	Ubisoft	Nicht bekannt
NES Remix 1 + 2	Nintendo	Nicht bekannt
Pac-Man & die Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
S. 07 NEU Project Ukulele	Playtonic	Nicht bekannt
Project Zero 5	Nintendo	Nicht bekannt
Shin Megami Tensei X Fire Emblem	Nintendo	Nicht bekannt
Wii U eShop		
UPDATE Blok Drop X Twisted Fusion	RCMADIAX	05. März 2015
UPDATE OlliOlli	Curve Digital	05. März 2015
S. 38 Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars	Nintendo	20. März 2015
NEU Never Alone	E-Line Media	Juni 2015
Adventures of Pip	TicToc Games	1. Qt. 2015
Affordable Space Adventures	KnapNok Games	1. Qt. 2015
Beatbuddy: Tale of the Guardians	Threaks	1. Qt. 2015
Guns, Gore & Cannoli	Crazy Monkey Studios	1. Qt. 2015
Mighty No. 9	Comcept	1. Qt. 2015
Rive	Two Tribes	1. Qt. 2015
Steam World Heist	Image & Form Games	1. Qt. 2015
Trine: Enchanted Edition	Frozenbyte	1. Qt. 2015
NEU Life of Pixel	Super Icon	2. Qt. 2015
NEU Race the Sun	Disparity Games	2. Qt. 2015
NEU Shutshimi	Choice Provisions	2. Qt. 2015
NEU Toto Temple Deluxe	Juicy Beast Studio	2. Qt. 2015
UPDATE Whoa Dave!	Gaijin Games	2. Qt. 2015
Badland	Frogmind	Anfang 2015
Ultratron	Puppygames	Anfang 2015
NEU Nova-111	Curve Digital	Sommer 2015
NEU Octodad: Deadliest Catch	Young Horses	Sommer 2015
NEU The Swindle	Curve Digital	Sommer 2015
NEU Hex Heroes	Prismatic Games	3. Qt. 2015
NEU Runbow	13AM Games	3. Qt. 2015
NEU Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	3. Qt. 2015
NEU Slain!	Digerati Distribution	3. Qt. 2015
6180 to the Moon	Turtle Cream	2015
90's Arcade Racer	Nicalis	2015
Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2015
Art Academy Wii U	Nintendo	2015
A.N.N.E	Gamesbymo	2015
Aztez	Team Colorblind	2015
Assault Android Cactus	Witch Beam	2015
A World of Keflings	NinjaBee	2015
NEU Back to Bed	Bedtime Digital Games	2015
Ballpoint Universe: Infinite	Arachnid Games	2015
Chomp Chomp Chomp Party	Nicht bekannt	2015
Chromophore: The Two Brothers D.C.	Ackkstudios	2015
Dance of the Damned	Nexis Games	2015
Dex	Treadlocks	2015
NEU Dot Arcade	James Montagna	2015
Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Red Thread Studios	2015
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2015
NEU Elliot Quest	Playeveryware	2015
FAST Racing Neo	Shin'en	2015
Flavoured Cats	CW Games	2015
Forced	BetaDwarf	2015
Forma.8	MixedBag	2015
High Strangeness	Midnight City	2015

Wii U (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Hyper Light Drifter	Heart Machine	2015
Infinity Runner	Wales Interactive	2015
Knytt Underground	Ripstone	2015
Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2015
March of War	ISOTX	2015
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2015
Nihilumbra	Beautifun Games	2015
NEU Ninja Pizza Girl	Disparity Games	2015
Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	2015
Q.U.B.E.: Director's Cut	Toxic Games	2015
Road Redemption	Darkseas Games	2015
Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2015
Songs of Seven	Enlightened Games	2015
NEU Space Hulk	Hoplite Research	2015
Starwhal: Just the Tip	Breakfall	2015
Swords & Soldiers 2	Ronimo Games	2015
The Fall	Over The Moon	2015
The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2015
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2015
Twisted Fusion	Leuvision	2015
U Craft	Nexis Games	2015
NEU Windup Knight 2	Robot Invader	2015
Wonder Flick	Level-5	2015
Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	Nicht bekannt
Blood Alloy	Suppressive Fire Games	Nicht bekannt
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
Cryamore	NostalgiCO	Nicht bekannt
NEU Don't Starve: Giant Edition	Klei Entertainment	Nicht bekannt
Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Giana Sisters 2	Black Forest Games	Nicht bekannt
Heart Forth, Alicia	Alonso Martin	Nicht bekannt
Hover: Revolt of Gamers	Midgar Studio	Nicht bekannt
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
Mutant Mudds: Super Challenge	Renegade Kid	Nicht bekannt
Oddworld: New 'n' Tasty	Oddworld Inhabitants	Nicht bekannt
Project Treasure	Bandai Namco	Nicht bekannt
S. 07 NEU Shadow Blade: Reload	Dead Mage	Nicht bekannt
Slender: The Arrival	Blue Isle Studios	Nicht bekannt
The Rivers of Alice	Unami Games	Nicht bekannt
S. 08 NEU Trine 3	Frozenbyte	Nicht bekannt
Wii U Virtual Console		
UPDATE Flying Dragon: The Secret Scroll	Culture Brain	05. März 2015
UPDATE Kung Fu Heroes	Culture Brain	05. März 2015
Castlevania: Aria of Sorrow	Konami	Nicht bekannt
Contra Advance: The Alien Wars EX	Konami	Nicht bekannt
Flying Warriors	Culture Brain	Nicht bekannt
Little Ninja Brothers	Culture Brain	Nicht bekannt
Medabots AX: Metabee Version	Natsume	Nicht bekannt
Medabots: Rokusho	Natsume	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 2	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 3 Blue	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 3 White	Capcom	Nicht bekannt
Onimusha Tactics	Capcom	Nicht bekannt
Pandora's Tower	Nintendo	Nicht bekannt
Pocky & Rocky with Becky	Natsume	Nicht bekannt
NEU Polarium Advance	Nintendo	Nicht bekannt
Punch-Out!!	Nintendo	Nicht bekannt
Sin & Punishment: Successor of the Skies	Nintendo	Nicht bekannt
Super Street Fighter 2 Turbo Revival	Capcom	Nicht bekannt
Wild Gunman	Nintendo	Nicht bekannt
Die wichtigsten kommenden DLCs		
Captain Toad: Treasure Tracker	Nintendo	20. März 2015
Mario Kart 8	Nintendo	Mai 2015
Super Smash Bros. für Wii U	Nintendo	Anfang 2015

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
März 2015		
S. 50 Cooking Mama: Bon Appétit!	Nintendo	06. März 2015
S. 51 Gardening Mama: Forest Friends	Nintendo	06. März 2015
S. 46 Inazuma Eleven GO Chrono Stones: Flammelwall	Nintendo	27. März 2015
S. 46 Inazuma Eleven GO Chrono Stones: Donnerknall	Nintendo	27. März 2015
2015		
S. 18 Xenoblade Chronicles 3D	Nintendo	02. Apr. 2015
S. 20 Code Name: S.T.E.A.M.	Nintendo	15. Mai 2015
Hatsune Miku: Project Mirai Remix DX	Sega	29. Mai 2015
Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Ed.	Nintendo	Mai 2015
Lego Jurassic World	Warner Bros.	Juni 2015
Harvest Moon 3D: Das verlorene Tal	Natsume	1. Qt. 2015
Lego Ninjago: Shadow of Ronin	Warner Bros.	Anfang 2015
Lego The Avengers	Warner Bros.	Herbst 2015
S. 22 UPDATE Rodea: The Sky Soldier	NIS America	Herbst 2015
NEU Skylanders (2015)	Activision	Herbst 2015
Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging	Nintendo	2015
Fossil Fighters: Frontier	Red Entertainment	2015
Legends of Oz: Dorothy's Return	GameMill Entertainment	2015
The Legend of Korra: A New Era Begins	Activision	2015
Weitere Ankündigungen		
New Atelier Rorona: The Origin Story of ...	NIS	Nicht bekannt
Bravely Second	Nintendo	Nicht bekannt
NEU Corpse Party: Blood Covered ...Repeated Fear	XSEEED	Nicht bekannt
S. 32 NEU Dragon Ball Z: Extreme Butoden	Bandai Namco	Nicht bekannt
Entrian Odyssey 2: Heroes of Lagaard	Atlus	Nicht bekannt
Etrian Osyssey 5	Atlus	Nicht bekannt
Etrian Odyssey and the Mystery Dungeon	Atlus	Nicht bekannt
Final Fantasy Explorers	Square Enix	Nicht bekannt
Fire Emblem 3DS	Nintendo	Nicht bekannt
Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
Harvest Moon: Connect to the New Land/ Story of Seasons	Marvelous AQL/XSEED	Nicht bekannt
NEU Lord of Magna	XSEEED	Nicht bekannt
One Piece: Super Grand Battle X	Bandai Namco	Nicht bekannt
Pac-Man & die Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
Senran Kagura 2: Deep Crimson	Marvelous AQL	Nicht bekannt
Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 – R. B.	Atlus	Nicht bekannt
Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt
Theatrhythm: Dragon Quest	Square Enix	Nicht bekannt
Youkai Watch	Level-5	Nicht bekannt
Youkai Watch 2	Level-5	Nicht bekannt
3DS eShop		
UPDATE OlliOlli	Curve Digital	05. März 2015
NEU League of Heroes	Gamelion	05. März 2015
NEU Music On: Electric Guitar	Abylight	05. März 2015
UPDATE Proun+	Engine Software	05. März 2015

3DS (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
S. 39 Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars	Nintendo	20. März 2015
Azure Striker Gunvolt	Into Creates	1. Qt. 2015
NEU Boxboy!	Hal Laboratory	1. Qt. 2015
Mighty No. 9	Comcept	1. Qt. 2015
Steam World Heist	Image & Form Games	1. Qt. 2015
NEU Cube Creator 3D	Big John Games	2. Qt. 2015
NEU Lionel City Builder 3D: Rise of the Rails	Big John Games	2. Qt. 2015
UPDATE Mutant Mudds: Super Challenge	Renegade Kid	2. Qt. 2015
NEU Shutshimi	Choice Provisions	2. Qt. 2015
UPDATE Whoa Dave!	Gaijin Games	2. Qt. 2015
Dementium: Die Anstalt	Renegade Kid	Sommer 2015
NEU Antipole DX	Saturnine Games	3. Qt. 2015
NEU Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	3. Qt. 2015
Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2015
Blast 'em Bunnies	Nnooo	2015
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2015
Grinsia	Nicalis	2015
Moon Chronicles (Episode 1)	Renegade Kid	2015
Moon Chronicles (Episode 2)	Renegade Kid	2015
Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2015
Strike Force Foxx	Big John Games	2015
Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	2015
Tappingo 2	Goodbye Galaxy Games	2015
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2015
Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games/3PM Games	2015
Treasurenauts	Renegade Kid	2015
Xeodrifter	Renegade Kid	2015
Adventure Bar Story	Circle Entertainment	Nicht bekannt
S. 08 NEU Azure Striker Gunvolt 2	Inti Creates	Nicht bekannt
Child's Mind	Unit DTH	Nicht bekannt
NEU Excave	Teyon	Nicht bekannt
Harvest December	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Johnny Dynamite	Enjoy Gaming	Nicht bekannt
Kami	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Picross e6	Jupiter	Nicht bekannt
3DS Virtual Console		
Fantasy Zone 2	Sega	2015
Out Run	Sega	2015
Thunder Blade	Sega	2015
Flying Warriors	Culture Brain	Nicht bekannt
Harvest Moon 3	Natsume	Nicht bekannt
Little Ninja Brothers	Culture Brain	Nicht bekannt
NEU Streets of Rage 2	Sega	Nicht bekannt
Die wichtigsten kommenden DLCs		
Super Smash Bros. für Nintendo 3DS	Nintendo	Anfang 2015

RODEA: THE SKY SOLDIER (Wii U)

Hersteller: Kadokawa Games **Genre:** Action-Adventure **Termin:** Herbst 2015

HATSUNE MIKU: PROJECT MIRAI REMIX DX (3DS)

Hersteller: Sega **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 29. Mai 2015

MARIO PARTY 10

Wii U

AMIIBO

Geschicklichkeit Holt die Partyhütchen aus dem Schrank – und bei der Gelegenheit auch gleich die Wiimotes samt Ersatzbatterien: *Mario Party* feiert sein Jubiläum und lädt euch herzlich dazu ein!

Dass der schnauzbärtige Klempner und seine Truppe aus dem Schwammerl-Land allen Grund zum Feiern haben, liegt jedoch nicht nur an der Tatsache, dass *Mario Party 10* einen runden Geburtstag feiert. Wie das nun mal mit dem zunehmenden Alter so ist, lässt man es nach der Blüte seiner Jahre bevorzugt etwas ruhiger angehen und verbringt seinen Geburtstag lieber in kleiner Runde mit Kaffee und Kuchen. Ganz im Gegensatz zur Jugend, die nahezu alle 365 Tage eine riesige Fete organisiert, weil man ja „endlich 16, endlich 18, endlich 20“ ist. Recht ähnlich sieht es auch beim Rückblick auf *Mario Party* aus. Starteten

Bevor ihr euch für einen Würfel entscheidet und diesen werft, könnt ihr vorher nachschauen, was für Ereignisfelder sich direkt vor euch befinden. Taktik!

Während Daisy nur harmlos posieren möchte, kommt der Klempner schon per Stampfattacke angesaust. In *Mario Party* zählen halt selbst alte Romanzen nicht.

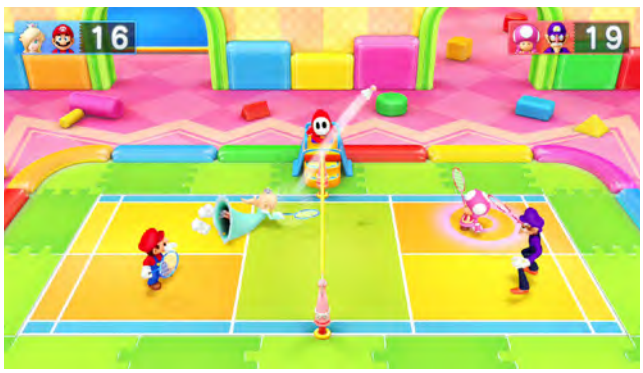
Gerade, wenn man mit Abstand vor allen anderen führt, kommt ein Bowser daher und dreht den Spieß gehörig um. *Mario Party 10* ist jederzeit unberechenbar!

Münzen einsammeln und Sterne kaufen: Dieses Prinzip kennt man noch aus älteren Titeln von *Mario Party*, hier bilden sie jedoch klar das Schlusslicht.

hier die ersten Episoden auf N64 und teils Gamecube noch richtig durch, näherte sich die Fete nach und nach immer schneller dem Wendepunkt, an dem die Stimmung kippte. Als dann kaum noch jemand etwas vom glanzvoll dekorierten Geburtstagskuchen abhaben wollte, zogen Mario und Nintendo die Konsequenz, die da lautete: Weniger feiern, dafür aber zu den richtigen Anlässen.

Spielanleitung

Gründe zur guten Party-Laune gibt es mit dem Erscheinen von *Mario Party 10* sogar mehrere. Nicht nur hat Nintendos Erfolgskurve seit Kurzem wieder eine Tendenz zum Anstieg genommen, auch das Spiel selbst beinhaltet so manchen Anreiz, in der Wohnung bunte Dekoration aufzuhängen. Bevor wir euch diese Gründe jetzt im Detail näherbringen, erklären wir den ganz jungen Spielern noch schnell, worum es in *Mario Party* eigentlich geht: Als eine von Nintendos ikonischen Figuren nehmt ihr nicht Superpilz und Feuerblume in die Hand, sondern einen sechsseitigen Würfel, wie man ihn aus klassischen Brettspielen kennt. Hiermit bewegt ihr euch auf einer Art Spielebene von Feld zu Feld und müsst dabei mehr Sterne einsammeln als eure drei Mitspieler, damit ihr am Ende auf dem Siegerpodest steht. Verdienen könnt ihr euch die glitzernden Klunker entweder auf dem Spielfeld selbst oder in einem der zahlreichen Mini Games. Hier gilt es, in kleinen Disziplinen, die selten länger als 30 Sekunden andauern, entweder alleine oder kurzzeitig im Team mit einem anderen Spieler die gestellte Aufgabe als Erster zu erfüllen, um die meisten Sterne zu erhalten. Auch in *Mario Party 10* ist das Angebot an Challenges, insgesamt gibt es davon 61, in seinem Gesamtspektrum recht abwechslungsreich ausgefallen. Das Angebot reicht von kleinen Hüpf-Sequenzen über Lauf- und Versus-Duelle bis hin zu Knobelaufgaben. Es würde den Rahmen sprengen, in diesem Test alle davon einzeln aufzuzählen und zu erklären, weshalb wir euch stattdessen lieber unsere persönlichen Highlights und Schlusslich-



Gehaltvoller, als man zunächst annehmen möchte: Sonder-Disziplinen wie hier Badminton, die im normalen Party-Modus nicht vorkommen, machen viel Laune.

Die Herzen kommen gerade recht: Zwei Mitspieler sind schon ausgeschieden und warten am Start auf eine zweite Chance.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Triff dich mit deinen Freunden, um deine Freunde zu treffen!“

Die *Mario Party*-Reihe hat während ihrer Laufbahn so einiges zerstört: Daumenkuppen, Handflächen, Controller-Analogsticks, Freundschaften … und jawohl, auch *Mario Party 10* führt diese stolze Tradition fort! Das ist wie mit einer gepflegten Runde *Monopoly*, *Mensch ärgere Dich nicht* oder *Risiko*, jeweils als Brettspielfassung – man muss sich genau überlegen, mit wem man das Teil zocken will, ansonsten kommt es trotz der allseits guten Laune schnell zu bösem Blut. Blöderweise macht *Mario Party 10* aber auch nur in der Gruppe Spaß – allein daddelt man das Ding nur, weil man die unendlich vielen Minigames trainieren oder sich selbst in den Schlaf befördern möchte. Eine Sache macht die softwareförmige Jubiläums-Fete aber sehr geschickt: sie quetscht dermaßen viele Glücks-, Zufalls- und Balancefaktoren ins Spiel, dass am Ende der Runde das Ego selbst der heißblütigsten Gamer in einen komfortablen Hafen names „Es lag ja nicht an meinen Fähigkeiten!“ einschippern kann. Das glättet dann oft gekonnt die Wogen.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Bowser kommt, um die Party zu vermiesen. Das Gegenteil tritt ein!“

Knapp zwei Wochen lang hieß es praktisch jeden Abend im Büro, nachdem die Arbeit getan war: „Und jetzt ein paar Runden *Mario Party 10*!“ An Teilnehmern hat es kein einziges Mal gemangelt, denn wie üblich macht die Party auch im zehnten Anlauf erst dann so richtig Laune, wenn man sie mit anderen Spielern zelebriert. Das Highlight war dabei stets der Bowser-Modus, der mit seiner wunderbar frischen Dynamik für zahlreiche Emotionen gesorgt hat. Sei es der Kampf als Team gegen einen KI-Bowser oder die Möglichkeit, selbst als Echse richtig dies zu sein – der neue 4-gegen-1-Modus ist eine fabelhafte Idee von Nintendo und gut umgesetzt. Doch auch mit der normalen Mario Party hatte ich viel Spaß, was vor allem daran liegt, dass die Partien bis zum Schluss offen sind. Mit etwas Würfelglück und guten Leistungen in den Minispielen kann man sogar noch vom letzten auf den ersten Platz aufsteigen.

Unten rechts wird euch stets angezeigt, wie weit Bowser noch entfernt ist. Hier hat er die Mario-Truppe schon fast eingeholt.

ter präsentieren. Hierfür müsst ihr lediglich eine Seite weiterblättern.

Bowser vor!

Die zweifelsohne größte und auch wichtigste Innovation im zehnten *Mario Party* ist der neue Spielmodus namens Bowser Party, bei dem bis zu fünf Teilnehmer mitmachen können. Einer von ihnen schnappt sich dabei das Gamepad der Wii U und schlüpft dadurch in die Rolle des Koopa-Königs. Nun wirft jeder der anderen vier Spieler, die als Team agieren und in einem Fahrzeug die Flucht antreten, seinen Würfel und hofft dabei, sich so weit wie möglich von Bowser zu entfernen. Dieser schleudert anschließend gleich vier seiner Würfel und nimmt dann die Verfolgung auf. Schafft er es, Mario und Co. einzuholen, kommt es zu einer besonderen Form des Minispiels: Während alle Spieler weiterhin das Geschehen auf dem Fernseher verfolgen, sieht Bowser (oder vielmehr sein Spieler) das nun folgende Spiel auf dem Gamepad aus ganz anderen Augen. Natürlich sehr zum Nachteil des kooperativ agierenden Teams, denn Bowser muss versuchen, allen Spielern so viele Herzen wie möglich abzuziehen. Gelingt ihm dies, bevor die Gruppe das Ziel auf dem Spielbrett erreicht, hat der Echsenkönig das Spiel gewonnen. Nun wäre *Mario Party* aber nicht *Mario Party*, wenn es nicht immer wieder Ereignisse gäbe, die den Spielablauf gehörig umkrempeln können. So können bereits ausgeschiedene Mitspieler ihren verbliebenen Kollegen spezielle Sonderwürfel zukommen lassen und durch eingesammelte Herzen wieder zurück ins Spiel geholt werden. Auf der Gegenseite sorgt Bower Jr. dafür, dass sein Vater nicht lange das Nachsehen hat. So stibitzt er beispielsweise gerne mal einem zufälligen Mitspieler ein paar Lebenspunkte oder gibt Bowser die Möglichkeit, im bevorstehenden Areal ein paar fiese Fallen aufzustellen. Ob diese auch den gewünschten Erfolg bringen, ist größtenteils eine Sache des Zufalls. Auch wenn ihr mit gerade schon erwähnten Bonuswürfeln das nächste Feld, auf dem ihr landen wollt, grob beeinflussen könnt, ist der Glücksfaktor in *Mario Party 10* allgegenwär-

Der erste Platz wird am Ende mit den meisten Sternen belohnt. Auch Team-Varianten streut das Spiel immer wieder mal rein.

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Bowser wertet die zehnte *Mario Party*-Inkarnation ordentlich auf!“

Die Bowser Party ist die beste Neuerung innerhalb der Serie seit Jahren. Mich haben die letzten dreißig *Mario Party*-Spiele, seit *Mario Party 4*, nicht mehr so richtig interessiert. Das lag vor allem an der Stagnation, die sich in den Spielen breitgemacht hatte. Irgendwie war es eben doch immer das Gleiche. Das hat sich auf der Wii U aber nun zum Glück komplett geändert. Das asymmetrische Gameplay macht Laune und die Schadenfreude und der Nervenkitzel im Bowser-Modus nehmen stellenweise *Mario Kart*-ähnliche Züge an. Den Amiibo-Modus hätte ich persönlich nicht gebraucht. Mir gefällt zwar auch diese Variante, aber einen echten Mehrwert bringen die knuddeligen Spielfiguren meiner Meinung nach nicht. Einen Yoshi-Amiibo habe ich mir dennoch extra für *Mario Party 10* gekauft. Und damit er nicht allein ist, einen Luigi dazu. Somit hat mir Nintendo wieder einmal Euros abgezwackt. Ich gönn's ihnen.

tig. Ganz egal, ob ihr nun vereint gegen Bowser antretet oder im klassischen Party-Modus sich jeder selbst der Nächste ist. Wenn es ganz übel läuft, könnt ihr euch in der aktuellen Runde noch mit einen echten Sterne-Vorsprung glücklich schätzen, nur um im folgenden Durchgang auf den letzten Platz runtergebuttert zu werden. Natürlich kann das, wenn es einen besonders übel erwischt, für reichlich Ärger sorgen, doch dies liegt nun mal in der Natur eines jeden Würfelspiels, dessen sollte man sich vorher bewusst sein. Auf der Gegenseite sorgt es logischerweise für jede Menge Spielspaß, wenn man seinen Gegenspielern richtig schön eine reinwürgt und ihnen die mühsam angesammelten Sternchen abjagt. Wer Schadenfreude als zweiten Vornamen im Personalausweis stehen hat, wird den Bowser-Modus lieben.

Und da kommt er auch schon angestampft: Kurz vorm Ziel auf dem Bowser-Spielfeld legt der Echsenkönig noch mal einen Zahn zu. Kann er das Blatt wenden?

Nicht ganz so ein Brett

Mario Party 10 macht als Party-Spiel im Jahr 2015 jedoch nicht nur Gebrauch von Wii-U-typischen Utensilien. Von vornherein hat Nintendo auch daran gedacht, die neuen Amiibo sinnvoll ins Spiel zu integrieren. Den treffend betitelten Amiibo-Modus dürft ihr sogar nur spielen, wenn ihr mindestens eine der kompatiblen Plastikfiguren euer Eigen nennt. Vom Amiibo abhängig ist auch die Thematik des Spielbretts: Donkey Kong etwa sorgt für einen Dschungel-Look, bei Peach hingegen erinnert die Aufmachung dezent an ihr Domizil aus *Super Mario 64*. Während ihr in den insgesamt zehn Runden eure Bahnen zieht, können Spieler allerdings auch Charakter-Chips aufsammeln, die daraufhin jeweils ein zufallsgeneriertes Viertel des Spielfeldes verändern. Das bringt zwar neue Minispiele mit sich, ändert den Verlauf der Partie aber nur geringfügig und offenbart keine neuen Spielziele, Somit heißt es weiterhin: Sammelt Münzen ein und kauft euch davon goldene Sterne, um am Ende des Matches zu siegen. Insgesamt ist der Amiibo-Modus deutlich schwächer als die anderen beiden Varianten, sowohl in optischer als auch in spielerischer Hinsicht. Er nähert sich dem Prinzip des Brettspiels doch ein wenig zu sehr an und somit könnte man einfach gleich *Mensch ärgere Dich nicht* aus dem Schrank holen. Etwas schade ist außerdem noch der Mangel an freispielbaren Inhalten: Zwar könnt ihr mit den nach Spielende verdienten Mario-Party-Punkten in Toads Laden allerhand Dinge einkaufen gehen, doch neue Vehikel, Musikstücke oder Posen für den Foto-Modus schmälern den Shoppingwahn doch sehr beträchtlich. Warum gibt es nur zwei versteckte Charaktere, die man blitzschnell erworben hat? Warum keine neuen Minispiele oder gar ganze Spielfelder? Auch wenn in *Mario Party* natürlich der kurzweilige Zock im Vordergrund stehen soll, hätte man hier immerhin einen kleinen Anreiz gehabt, auch mal gegen die CPU anzutreten. Im Singleplayer verliert *Mario Party 10* nämlich sehr schnell an Reiz und somit auch Motivation. Mitspieler zum Ärgern sind fast schon Pflicht, wenn ihr mit dem Kauf des Spiels nun liebäugeln solltet.

Marco Cabibbo

Auf der nächsten Seite stellen wir euch unsere persönlichen Highlights und Schlusslichter der normalen Minispiele vor.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Gezielt auf Vik gehen und ihm alle Sterne klauen – ein zum Totlachen schönes Szenario."

Ich sage es mal direkt frei heraus: Ich bin kein sonderlich guter Verlierer. Zumindest, was Brettspiele angeht, wenn ich auf mein Glück zählen muss. Sobald ich aber selbst am Hebel sitze und mit Bowser den Hammer auf meine Kollegen niedersausen lassen darf, entfaltet sich meine gehässige Schadenfreude. Und genau dies macht *Mario Party* ja seit jeher aus und wird im Bowser-Modus wunderbar auf die Spitze getrieben. Auch die normale Mario Party rockt mit den richtigen Mitspielern erneut die Hütte, etwas lahm ist jedoch in meinen Augen der Amiibo-Modus. Insgesamt leistet sich *Mario Party 10* keine wirklich groben Schnitzer und bringt mit dem Bowser-Modus eine willkommene Innovation ins Spiel, die sinnvoll Gebrauch vom Gamepad macht. Etwas anderes habe ich von Nintendo aber auch nicht erwartet.

Mario Party 10

Termin: 20. März 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 8

Mario Party 10 behält den aktuellen Look der Klempner-Titel bei. Ihr wisst also, was euch erwartet: Bunte Farben, süße Animationen und keine Ruckler.

SOUND 7

Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Fröhliche Dudeleien werden durch freudige „Jahuus" von Mario oder „GRMBLLRLS" von Bowser untermalt.

STEUERUNG 8

Pro-Controller: ☐ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: Täglicher Amiibo-Goldmünzen-Bonus
Wiimotes sind zum Spielen aller Modi in *Mario Party 10* unerlässlich. Andere Controller werden von dem Titel leider nicht unterstützt.

EINZELSPIELER 5

Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer (als Würfelspiel ist es halt immer noch eine Frage des Glücks)
Alleine *Mario Party* spielen bringt euch nicht viel. Ihr könnt höchstens Goldmünzen zum Freispielen von Items verdienen und euch die Disziplinen anschauen.

MEHRSPIELER 9

Spieler online: - **Spieler offline:** 2-5
Wie es nicht anders zu erwarten war, ist auch das zehnte *Mario Party* primär auf Gruppenspiele ausgelegt. Einen Online-Modus hat man sich logischerweise gespart, denn da würde viel Faszination flöten gehen.

PRO / CONTRA

- ✚ Die Bowser Party rockt die Hütte
- ✚ Balance ist sehr gut gelungen
- ✚ Viele tolle Mini-Games …
- ➖ … und auch einige nicht so tolle
- ➖ Amiibo-Modus eher unspektakulär
- ➖ Für Einzelspieler so gut wie irrelevant

WERTUNG/FAZIT

82

„Die lange Pause hat gut getan: *Mario Party 10* bringt frischen Wind in die Serie."

MINISPIELE: DIE HIGHLIGHTS

Paintballschlacht: Auf relativ kleinem Raum gilt es, andere Mitspieler dreimal mit Farbe einzudecken und dabei selbst immer rechtzeitig in Deckung zu gehen. Könnte man schon fast als Training für *Splatoon* im kommenden Mai ansehen.

Wirbelkeilerei: Je schwungvoller ihr euch dreht, desto kraftvoller könnt ihr die anderen Spieler von der Plattform stoßen. Doch Obacht, wer es übertreibt, sieht kurz Sterne und kann für einige Sekunden nicht mehr agieren.

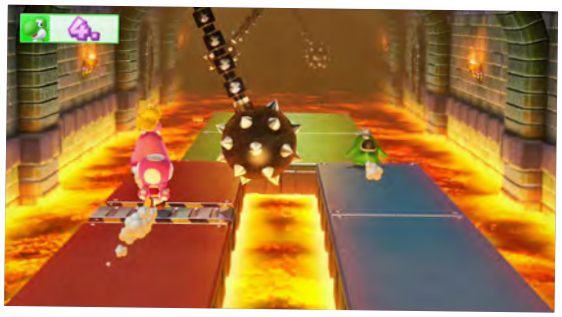
Fruchtflitzerei: Im Grunde eines von vielen Sammel- und Ausweichspielen, das durch das viele Obst und Wasser Lust auf den Sommer macht. Schön ist auch, dass man die anderen Spieler in die stacheligen Iglucks reindrücken kann.

Fuzzy-Flugmanöver: Die Wolke, auf der jeder Spieler sitzt, verliert mit jeder Sekunde an Tragkraft. Sammelt kleinere Wolken ein, um am Ende als Letzter übrig zu sein. Den Fuzzys zu nahe kommen, wie hier Luigi, solltet ihr dabei besser nicht.

Buu-Huu-Beute: Zu zweit müsst ihr versuchen, mehr Diamanten einzusammeln als das andere Team. dazu muss einer von euch die Geister durchleuchten und der andere das Kohlenstoff-Gebilde einsammeln. Dr. Peter Venkman wäre stolz.

Schnellbootraserei: Einen Hauch von *F-Zero* versprühen diese flotten Flitzer. Wer den fünften oder gar sechsten Gang einlegt, riskiert jedoch, in ein Hindernis zu rasen. Auch langsame Naturen kommen irgendwann einmal an ihr Ziel.

Dreieckspiel: Von einer Winter-WM wollen Mario und Co. noch nichts wissen, weshalb sie motiviert dem besten Ballsport der Welt frönen. Der Spieler in der Mitte muss versuchen, den anderen Teilnehmern das Leder abzujagen.



Stachelkugel-Sprint: Die Plattformen tauchen wie aus dem Nichts aus der Lava auf und geben euch den Weg vor. Wer zu lange trödelt oder in seiner Hektik nicht aufpasst, wird dabei vom schwingenden Morgenstern aus dem Bild katapultiert.

MINISPIELE: DIE SCHLUSSLICHTER

Würfeln und weiter: Auf der Wand gegenüber wird euch angezeigt, welche drei Symbole ihr insgesamt erwürfeln müsst. Mit jedem Male dreht sich euer Würfel schneller. Macht ihr dabei einen Fehler, müsst ihr von Neuem anfangen.

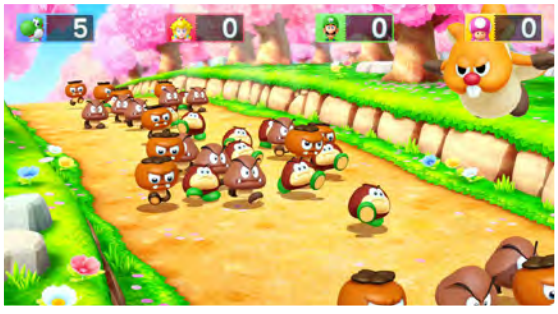
Cheep-Cheep-Check: Drei Spieler müssen erraten, wie viele der putzigen Fische hier zu sehen sind. Der verbleibende Spieler hingegen muss dies verhindern und scheucht die Cheep Cheeps dazu mit der Wiimote auf.

Drehradparcours: Abwechselnd müssen zwei Spieler versuchen, ein Kreiselkarussel unten ins Ziel zu bringen. Lustiger wäre es, wenn man koordiniert auf einmal ran müsste und nicht nacheinander. Das hätte mehr Chaos reingebracht.

Fieslingsgedächtnis: Merkt euch, wo auf diesem drehenden Feld die dazugehörigen Figuren platziert werden müssen. Wenn ihr besonders gemein sein wollt, könnt ihr mit eurer Wiimote-Hand andere Spiele ablenken – oder euch selbst.

Am bombigen Band: Auf dem Fließband vor euch liegen Äpfel (voll lecker!) und Bob-ombs (net so lecker). Was am Ende auf eurem Teller landet, hängt davon ab, wie viele Spieler auf den Knopf für das Band drücken. Oder es sein lassen.

Balance-Balgerei: Auf einem Ball balancierend müss ihr jedes dieser grauen Kreissymbole mindestens einmal überrollen. Auch ihr selbst müsst vor dem Fernseher mit eurer Wiimote balancieren und eure Figur so durch das Mini-Labyrinth dirigieren.



Wilde Trampelei: Ein weiteres Zählspiel, bei dem ihr schätzen müsst, ob sich hier Gumbas, Galoombas oder Gumbälger in der Überzahl befinden. Ein heranfliegendes Feisthorn versucht dabei, euch zu verwirren.

Melonenklopfer: Melonen am Strand zerschlagen ist eine typisch japanische Tradition. Als Minispiel, in dem ein Spieler die Früchte von drei Konkurrenten zerschlagen muss, kann es allerdings nicht ganz so überzeugen.

Auf dem Fernsehbildschirm wird der jeweils aktuelle Level in Vollansicht angezeigt. Das ist gerade bei ausufernden Abschnitten von großer Bedeutung.

Der finale Level am Ende eines Acht-Level-Abschnitts schickt euch stets ins Duell gegen einen Schatten-Mario.

MARIO VS. DONKEY KONG TIPPING STARS

Geschicklichkeit Mario und Donkey Kong lassen ihre alte Feindschaft wieder einmal aufleben: Das Ergebnis ist ein ungemein charmanter Geschicklichkeitsspaß für Wii U und 3DS.

Mario versus Bowser; Mario versus Bowser jr.; Mario versus Warios; Mario versus Wart. Im Laufe seiner beeindruckenden Karriere hat sich Nintendos berühmter Rohrverleger einige illustre Feinde gemacht. Während Bowsers Rolle als Bösewicht Nummer 1 unumstritten ist, kommt die Ehre, als erster Mario-Rivale zu gelten, jedoch jemand anderem zu: Seit sie beide im *Donkey Kong*-Arcade-Automaten von 1981 ihren jeweils ersten Auftritt hatten, sind sich Mario und der titelgebende Primate spinnefeind – eine Fehde, die seit 2004 in der Spin-off-Serie *Mario vs. Donkey Kong* fortgesetzt wird.

Immer der Pummelnase nach

Während man im ersten Teil für den Game Boy Advance noch Mario persönlich durch die Levels steuerte, bugsiert man seit dem zweiten Ableger für den Nintendo DS in bester *Lemmings*-Manier indirekt kleine Robo-Versionen von Mario, Luigi, Peach, Toad und Co. durch teils ausladende 2D-Abschnitte und versucht, auf dem Weg zum Ausgangstor Gegner zu überwältigen und massenweise Bonus-Items einzusammeln. Das gelingt, indem verschiedene und mengenmäßig limitierte Gegenstände wie Beförderungsbänder, Leitern, Springfedern oder Hämmer zum Zerstören bröckeliger Wände richtig platziert werden. Auf den Weg der Roboter-Kameraden hat man hingegen keinen direkten Einfluss, sie reagieren lediglich auf die gesetzten Gegenstände und ändern die Richtung, wenn sie gegen eine Wand oder ein anderes Hindernis laufen. Nur wenn alle Figuren sicher am Ziel ankommen, gilt dieses als gemeistert. Je nachdem, wie gut man sich schlägt – hier gilt, wie schnell man war und ob man alle Items eingesammelt hat –, erhält man nach Abschluss maximal drei goldene Sterne gutgeschrieben, mit denen man weitere Bonus-Levels freischalten kann. Ein zusätzlicher, von der benötigten Zeit abhängiger Highscore sorgt ebenfalls für Langzeitmotivation. Etwas nervig ist die Tatsache, dass eure Spielfiguren ungemein langsam durch die Welten watscheln. Eine Vorspul-Funktion hätte hier Wunder gewirkt und dafür gesorgt, dass man nicht oft viele Sekunden lang tatenlos auf den Screen gucken muss. Etwas schade ist zudem, dass man während des Spielens die meiste Zeit auf das Gamepad guckt. Auf dem Fernseher werden die Levels stets in Großaufnahme gezeigt, was sehr praktisch ist. Eine optionale Möglichkeit, zwischen den Bildschirmen zu wechseln, wäre aber schön gewesen.

Baumeister Mario

Obwohl wir einen langsam ansteigenden Schwierigkeitsgrad grundsätzlich begrüßen, um auch unerfahrene Spieler nicht auszuschließen, läuft diese Phase in *Mario vs. Donkey Kong* etwas zu lange: Gut zwei Drittel der Levels dürften selbst Neulingen keinerlei Probleme bereiten. Erst danach zieht der Schwierigkeitsgrad deutlich an – hier muss man oft mehrmals um die Ecke denken, um die KI-Kameraden sicher und schnell zum Ziel zu manövrieren. Dennoch fällt *Tipping Stars* im Vergleich mit ähnlichen Knobelspielen für die eShops von Wii U und 3DS auch

Wer alle Level und Bonuslevel von *Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars* perfekt meistern will, ist eine ganze Weile beschäftigt. Später warten dank des Leveleditors theoretisch unendlich viele weitere Herausforderungen auf den Spieler. EInfach bauen (links), ausprobieren (rechts) und anschließend online mit anderen Fans teilen.

DIE 3DS-FASSUNG IM KURZ-TEST

Weniger Übersicht, aber derselbe Spielspaß

Auf dem 3DS erwartet euch abseits der etwas gröber aufgelösten Grafik genau dasselbe Spiel wie auf der Wii U, sogar der Level-Editor ist enthalten. Worunter die Handheld-Fassung jedoch ein wenig leidet, ist die geringere Übersicht gegenüber der Konsolen-Version. Zwar sieht man auch auf dem 3DS auf dem oberen Bildschirm stets das Geschehen in Vollansicht, das bringt ob des kleinen Bildschirms aber nur wenig. Trotzdem macht das Spiel viel Laune! **Lukas Schmid**

Mario vs. Donkey Kong: T. S.

Termin: 20. März 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 20 Euro

WERTUNG/FAZIT

78 **„Trotz Makeln fast so gut wie auf der Wii U!“**

Anfangs schickt ihr nur Mini-Marios durch die Levels. Später kommen Robo-Versionen von Pilzkönigreich-Stars wie Peach, Toad oder Pauline hinzu.

dann eher einfach aus und kann mit etwas Übung von weniger rätselaffinen Spielern gemeistert werden. Dieser Kritikpunkt fällt beim eigentlichen Herzstück des Spiels zum Glück nicht ins Gewicht: dem Level-Editor. Dieser ist viel umfangreicher als die Gegenstücke in den Vorgängern und er ermöglicht es, eigene Kreationen problemlos mit anderen Spielern zu teilen. Zwar konnten wir das Feature zum Testzeitpunkt aufgrund der noch nicht aktivierten Server nicht ausprobieren, mit Vertrauen auf das ungemein ausgeprägte kreative Talent zahlreicher Nintendo-Fans können wir uns hier aber definitiv auf abwechslungsreiche und ordentlich knackige Kreationen freuen. Das Erstellen eigener Welten funktioniert zudem sehr einfach, wenngleich einige Funktionen etwas intuitiver hätten gelöst werden können: Das Drehen von Gegenständen wie Röhren etwa gestaltet sich sehr hakelig und einige Tasten-Shortcuts hätten das Bau-Erlebnis noch einen Zacken angenehmer gemacht. Trotzdem gelingt es recht schnell, eigene Meisterwerke zu kreieren. Das Gefühl, ein ausgearbeitetes Level-Konzept in die Tat umgesetzt zu sehen, ist ungemein befriedigend.

Wenig Neues im Pilzkönigreich

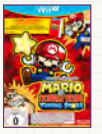
Bei all dem Lob muss sich *Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars* aber auch Kritik gefallen lassen. Zwar funktioniert das Spielprinzip so gut wie eh und je und der Level-Editor bietet mehr als jemals zuvor, wirklich markante Neuerungen sucht man aber mit der Lupe. Etwas mehr Mut zur Innovation hätte dem Spiel trotz der gewohnten Qualität gutgetan. Zudem kommt gerade die Wii-U-Version grafisch sehr simpel rüber – das ist angesichts der identischen 3DS-Fassung nachvollziehbar, eine etwas aufwendigere technische Präsentation hätte Kennern der Serie aber einen zusätzlichen Kaufanreiz geboten. Trotzdem: Spaß macht die Knobelei auf jden Fall und dank der gewohnt putzigen Pilzkönigreich-Präsentation begibt man sich trotz fehlender Innovationen sehr gerne wieder einmal auf die Riesenaffen-Jagd. **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Wenig Neues, aber die gewohnte Qualität und eine zuckersüße Präsentation“

Wo Nintendo draufsteht, ist meistens Qualität drin. Dieser Leitspruch trifft auch auf *Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars* zu. Trotzdem lässt sich nicht leugnen, dass das Knobel-Abenteuer auf sehr sicheren Pfaden wandert und gegenüber den Vorgängern wenig anders macht. Klar, dank der stärkeren Hardware von Wii U und 3DS im Vergleich zu den GBA- und DS-Vorgängern sind die Levels größer als je zuvor, zudem bietet der Level-Editor wesentlich mehr Möglichkeiten und erlaubt es erstmals, Abschnitte zu erstellen und online zu teilen, die mit der Qualität der Standard-Levels mithalten können. Etwas außergewöhnlichere Ideen, eine aufgepeppte Technik oder andere Anpassungen hätten aus einem guten Geschicklichkeitstitel jedoch problemlos einen sehr guten machen können.

Mario vs. Donkey Kong: T. S.



Termin: 20. März 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 20 Euro

GRAFIK 6
Ansprechende Grafik, welche die Wii-U-Hardware aber natürlich nicht im Geringsten fordert. Dafür läuft's flüssig und die Ladezeiten sind erfreulich kurz.

SOUND 7
Sprache/Text: -/Deutsch
Typische Mario-Melodien, die das Knobel-Gameplay gut untermalen, jedoch nur bedingt ins Ohr gehen

STEUERUNG 8
Pro-Controller: ☐ **Wii-Zubehör:** ☐
Besonderheiten: -
Das Spielgeschehen läuft auf dem Gamepad ab und wird fast ausschließlich per Stylus und Touchscreen gesteuert. Das funktioniert die meiste Zeit tadellos.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel
Ganz so schwer wie vergleichbare Knobelspiele ist *Tipping Stars* nicht – zumindest abseits einiger knackiger Abschnitte gegen Ende. Trotzdem macht der Titel viel Freude und bietet dank des Level-Editors Spielspaß für viele Wochen oder gar Monate.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler offline: -
Zwar kann man online selbst erstellte Levels tauschen, einen Mehrspieler-Modus gibt es aber nicht.

PRO / CONTRA
- ✚ Unterhaltsames Knobel-Spielprinzip
- ✚ Gelungener Level-Editor
- ✚ Großer Umfang
- ✚ Liebevolle Präsentation
- ▬ Editor-Bedienung nicht allzu intuitiv
- ▬ Über lange Zeit hinweg (zu) leichte Rätsel-Levels
- ▬ Wenig Neuerungen im Vergleich zu den Vorgängern
- ▬ Keine Vorspul-Funktion

WERTUNG/FAZIT

80 **„Sehr unterhaltsamer Geschicklichkeitstitel mit (großteils) gelungenem Level-Editor“**

SHANTAE AND THE PIRATE'S CURSE

Action-Adventure Shantae ist wieder da – und diesmal nicht als Dschinn, sondern als Mensch unterwegs! Ihr neuestes Abenteuer ist aber zum Glück trotzdem genauso magisch wie immer.

Der Bürgermeister von Scuttle Town hat's verbockt: Um seinen unstillbaren Schokoladen-Hunger zu stillen, verkauft er das kleine Fischerdorf kurzerhand an den fiesen Ammo Baron. Der fackelt nicht lange und beginnt, das friedliche Kaff in eine schwer bewaffnete Festung auszubauen. Das klingt eigentlich nach einer Mission für die Dorf-Beschützerin Shantae – dumm nur, dass diese seit den Ereignissen von *Shantae: Risky's Revenge* ohne ihre gewohnten Dschinn-Kräfte durchs Leben wandert. Trotzdem lässt sie sich nicht abhalten, schließt sogar einen Bund mit ihrer Erzrivalin Risky Boots und macht sich in Menschengestalt auf, ihre Heimat und die gesamte Welt vor den Machenschaften des Ammo Baron zu retten. Was folgt, ist eine Erzählung, die vor Humor nur so strotzt: Ein großer Teil der Figuren ist sich durchaus bewusst, dass er sich in einem Videospiel befindet, was für regelmäßige und teils zum Brüllen komische Meta-Anspielungen sorgt. Aber auch ansonsten glänzen die Dialoge durch jede Menge Wortwitz und Esprit. Es ist erfrischend, ein Abenteuer zu spielen, das sich konsequent selbst nicht ernst nimmt – *Shantae and the Pirate's Curse* befindet sich in dieser Hinsicht in bester Gesellschaft mit Titeln wie *Guacamelee! Super Turbo Championship Edition* oder (dem leider nicht für die Wii U erhältlichen) *South Park: Der Stab der Wahrheit*. Lediglich die weit über die Spitze getriebene sexuelle Darstellung der weiblichen Figuren – allesamt mit massiv Bandscheiben belastenden Vorbauten – hätte es nicht unbedingt gebraucht. Diese mag zwar auch ironisch gemeint sein, wirkt oftmals aber wie recht billige Effekthascherei.

Gameplay par excellence

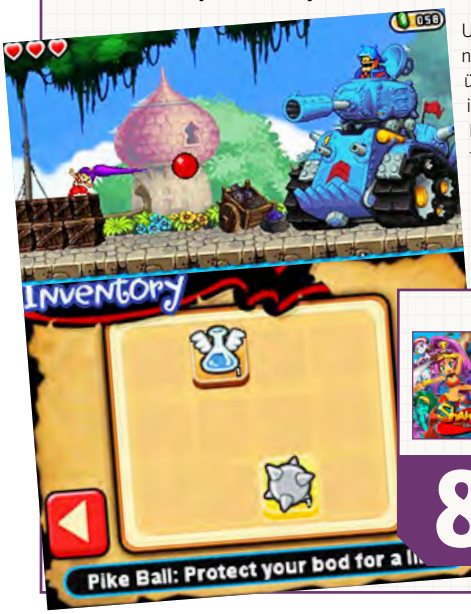
Dabei hat *Shantae and the Pirate's Curse* übertrieben sexy Protagonistinnen auch abseits des gelungenen Humors als Verkaufsargument definitiv nicht nötig, denn auch bezüglich des Gameplays überzeugt es auf voller Linie. In mehreren, voneinander unabhängig anwählbaren Abschnitten durchstreift man als Spieler in bester *Metroid*- oder *Castlevania*-Manier verzweigte 2D-Levels und setzt sich – zu Beginn nur mittels Shantaes beeindruckender Haarpracht – mit zahlreichen Gegnern auseinander. Nach und nach ent-

Abseits des gelungenen Gameplays stellt der Humor des Spiels einen absoluten Höhepunkt dar. Regelmäßige Ausflüge auf die Meta-Ebene sorgen für Heiterkeit.

Die teils riesigen Bossgegner sind zwar nicht besonders schwer zu meistern, aber sehr abwechslungsreich gestaltet. Bis man die richtige Strategie raushat, dauert's oftmals.

DIE 3DS-FASSUNG IM KURZ-TEST

Auf dem 3DS hüpft und kämpft es sich annähernd so gut wie auf der Wii U.



Ursprünglich war *Shantae and the Pirate's Curse* nur für den Nintendo 3DS geplant – demzufolge überrascht es kaum, dass die Handheld-Fassung im Großen und Ganzen sehr gut mit der Wii-U-Version mithalten kann. Ein paar kleine Einschränkungen gibt's dann aber doch: So fällt die Auflösung naturgemäß geringer aus, was vor allem in den handgezeichneten Standbildern auffällt. Zudem sind versteckte Gegenstände durch den kleineren Bildschirm nicht immer so gut zu erkennen wie auf der Konsole und die Steuerung fällt durch die kleineren Buttons einen Ticken weniger genau aus. Von diesen marginalen Kritikpunkten sollten sich Handheld-Spieler aber keinesfalls abhalten lassen, denn das zugrunde liegende Spiel ist für unterwegs genauso genial und macht genauso viel Spaß wie auf dem Fernseher oder Gamepad. ■ **Lukas Schmid**

Termin: 05. Februar 2015
Hersteller: Wayforward Technologies
Entwickler: Wayforward/Inti Creates
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 17 Euro

86

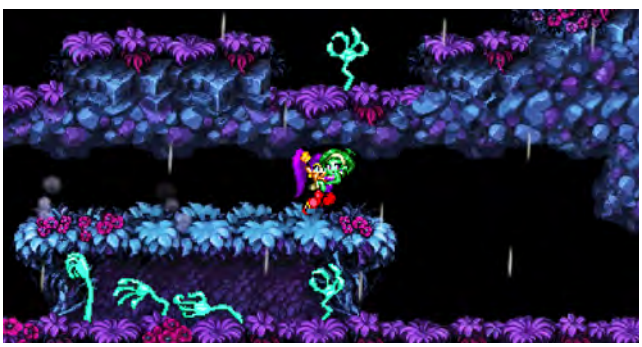
„Auf der Wii U scheint *Shantae* noch heller. Die 3DS-Fassung ist aber fast genauso gut."

deckt man immer mehr neue Fähigkeiten, die einen die Gefechte leichter bewältigen lassen und zudem dafür sorgen, dass man beim ersten Besuch unerreichbare Abschnitte in den Levels nun erkunden kann. Während Shantae in den bisherigen Teilen oftmals auf ihre Dschinn-Kräfte zurückgriff, setzt sie als Neu-Mensch diesmal übrigens auf Risky Boots über die Welt verteilte Ausrüstungsgegenstände: Sobald sie ihren Hut gefunden hat, kann sie zum Beispiel über Abgründe hinwegschweben, ihre Stiefel statten sie mit einem Geschwindigkeitsschub aus, dem nicht einmal massive Felsen standhalten können, und Riskys Schwert erlaubt ihr, in bester *Ducktales*-Manier eine Art Pogo Sprung auszuführen. Das erneute Erkunden der Umgebung mit neuen Gegenständen im Gepäck macht viel Spaß und sorgt für viel Langzeitmotivation. Hinzu kommen ab und an eingestreute Abschnitte wie ein Gegner-Hindernislauf, bei dem Shantae ihre Waffen nicht nutzen kann, oder ein Schleich-Level, in dem sie nicht ins Sichtfeld ihrer Feinde gelangen darf. Was sich wie ein Gimmick anhört, hat aber zumeist überraschend viel Substanz und wertet das Spiel noch weiter auf. Hinzu kommen Bossgegner, die zwar nur bedingt fordern, aber ungemein abwechslungsreich gestaltet sind und stets eine andere Vorgehensweise erfordern. Lediglich die teilweise nicht ideale Wegfindung sorgt ab und an für Frust: Nicht immer ist klar, wo ihr als Nächstes hinmüsst oder was genau eigentlich gerade von euch verlangt wird. Irgendwann kommt man zwar stets dahinter, eine Art Questlog hätte hier jedoch Wunder gewirkt.

Schöner, größer, besser

Alles in allem macht Shantaes drittes Abenteuer aber wesentlich mehr richtig als falsch und toppt die bereits hohe Qualität der beiden Vorgänger ein weiteres Mal. Hoffentlich wird der langhaarigen Heldin diesmal endlich die längst überfällige Aufmerksamkeit zuteil! ■ **Lukas Schmid**

Etwas zu weit getrieben haben es die Entwickler mit der Übersexualisierung der weiblichen Spielfiguren. Diese ist zwar bewusst überspitzt, aber tendenziell geschmacklos.



Regelmäßig erwarten einen besondere Abschnitte mit verändertem Gameplay-Fokus. Hier müssem wir etwa Zombiedame Rottytops sicher durch die Gegend tragen.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Tolles Metroidvania-Abenteuer mit viel Abwechslung und genialem Humor"

Als ich auf dem Game Boy Color das erste Mal mit *Shantae* in Kontakt kam, erwartete ich mir überhaupt nichts – und war aufgrund der hohen Qualität des Abenteuers ungemein positiv überrascht. Der DSiWare-Nachfolger *Shantae: Risky's Revenge* legte hinsichtlich des Spielspaßes noch eine ordentliche Schippe drauf und *Shantae and the Pirate's Curse* stellt das bisherige Highlight der Reihe dar. Die tolle Mischung aus unterhaltsamem Erkundungs-Gameplay, abwechslungsreichen Spezial-Abschnitten und knackigen Kämpfen sorgt in Verbindung mit den sympathischen Figuren und dem herrlich schrägen Meta-Humor für jede Menge Spaß am Spiel. Angesichts dessen wird es spannend zu sehen sein, ob der ebenfalls in Entwicklung befindliche reine HD-Ableger *Shantae: Half-Genie Hero* da mithalten kann.

Shantae and the Pirate's Curse

Termin: 05. Februar 2015
Hersteller: Wayforward Technologies
Entwickler: Wayforward/Inti Creates
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: ca. 17 Euro

GRAFIK 6
Da das Spiel ursprünglich nur für den 3DS geplant war, reißt's trotz höherer Auflösung freilich keine Bäume aus. Der Stil ist aber sehr gut gelungen.

SOUND 8
Sprache/Text: -/Deutsch
Passende Melodien und großteils gut übersetzte Texte – jedoch mit seltenen, sehr peinlichen Übersetzungsfehlern, die man sich angesichts der ansonsten sehr hohen Qualität kaum erklären kann.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☐
Besonderheiten: -
Wunderbar präzise, stark von *Metroid* und *Castlevania* inspirierte 2D-Steuerung ohne wirkliche Macken.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: mittel
Trotz vergleichsweise geringer Popularität hat sich die *Shantae*-Reihe einen Ruf als Juwel im 2D-Action-Adventure-Genre erarbeitet. Dank ihres neuen Abenteuers voller Humor und abwechslungsreicher Momente dürfte sich dieser Ruf noch weiter festigen.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - **Spieler offline:** -
Shantaes neuer Ausflug beinhaltet keinen Multiplayer.

PRO / CONTRA
- ✚ Sehr unterhaltsames Erkundgungs-Gameplay
- ✚ Toll gelungener Humor
- ✚ Abwechslungsreich gestaltete Bosskämpfe
- ✚ Befriedigendes Progressionsgefühl
- ✚ Großer Umfang
- ✖ Übersexualisierte weibliche Figuren
- ✖ Teilweise verwirrende Wegfindung
- ✖ Vereinzelt holprig oder falsch übersetzte Texte

WERTUNG/FAZIT

88

„Tolles 2D-Abenteuer mit viel Abwechslung und Charme an allen Ecken und Enden"

Behaltet ihr die wendigen Gegner lange genug im Blick, könnt ihr euch per Knopfdruck hinter sie setzen und ihnen mit dem Maschinengewehr ordentlich einheizen.

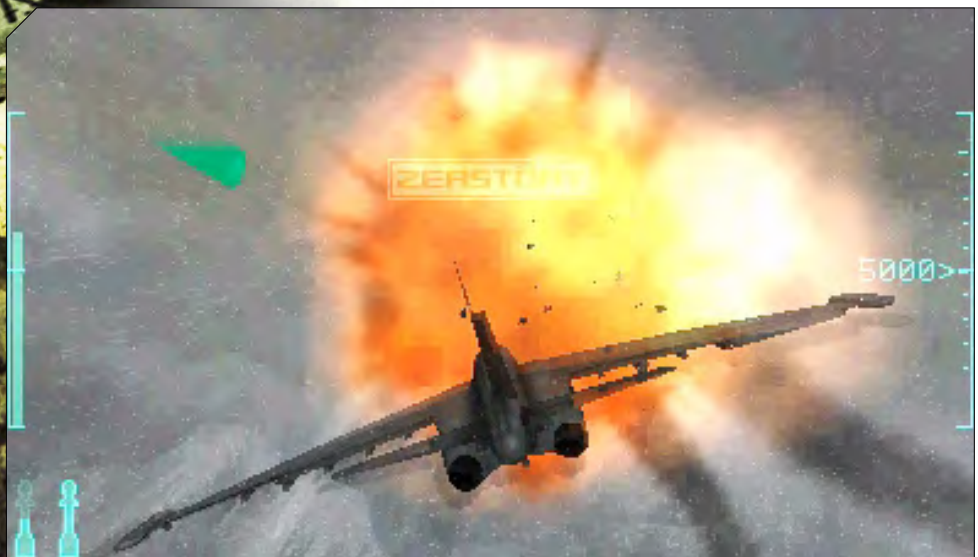
ACE COMBAT
ASSAULT HORIZON LEGACY +

Action Der Action-Hit von 2011 bekommt eine Neuauflage mit New-3DS-Features spendiert – Lohnt sich ein erneuter Kauf?

Bereits Ende 2011 begeisterte uns *Assault Horizon Legacy* mit seiner tollen Action und hervorragenden Spielbarkeit. Kurz nach dem Release des New 3DS veröffentlicht Bandai Namco jetzt eine Neuauflage, welche die neuen Möglichkeiten des Handhelds nutzt. Grund genug, dass wir uns erneut ins virtuelle Cockpit zwängen und unsere Gegner in heißen Dogfights in Stücke schießen.

Himmlische Action

Spielerisch hat sich in der neuen Plus-Variante natürlich nichts getan. Wieso auch, schließlich bot die Ur-Fassung schon tolle Action und schaffte es zum ersten Mal, das *Ace Combat*-Gefühl auf eine Nintendo-Plattform zu bringen. Die Story rund um böse Rebellen, die sich mit den Piloten der Regierung Luftkämpfe liefern, ist ebenso hanebüchen wie zweitrangig. Im Vordergrund



Sowohl die Flugzeugauswahl als auch die Missionen sind abwechslungsreich ausgefallen. Hier kämpfen wir uns mit einem Bomber durch einen Schneesturm.

In der Neuauflage sind allerhand Nintendo-Anspielungen enthalten, wie man an unserem Peach-Jet unschwer erkennen kann.

stehen klar die vielen abwechslungsreichen Gefechte vor den unterschiedlichsten Kulissen. Selbst in der größten Hektik geht die Steuerung hierbei gut von der Hand und ermöglicht euch präzise Abschüsse. Einziger wirklicher Kritikpunkt sind die Missionen, in denen ihr Bodenziele angreifen müsst. Diese sind leider nicht nur grafisch ziemlich unansehnlich, sondern spielen sich auch noch unfassbar öde. Auf diese Spielspaßbremsen hätte man echt verzichten können, gerade da die richtigen Luftkämpfe mit tollen Ideen glänzen. Während ihr in einer Mission beispielsweise in einem Schneesturm unterwegs seid, wird bei einem anderen Auftrag euer Radar gestört. Zudem tretet ihr öfters gegen andere Elite-Flieger an, die sich nicht so einfach ausmanövrieren lassen.

Mario unter Raketenbeschuss

Während Genre-Fans, die den Titel bisher verpasst haben, also gerne zugreifen können, sollten sich Besitzer der alten Version eine erneute Anschaffung allerdings gut überlegen. Die Einbindung des neuen C-Sticks ist zwar löblich, wird aber eigentlich gar nicht benötigt, da sich das Spiel auch so schon gut steuerte und man nun nur die Kamera um das Flugzeug herumdrehen kann. Auch die weiteren Features entpuppen sich sich eher nicht als erneuter Kaufgrund. Die freispielbaren Jet-Designs mit bekannten Nintendo-Charakteren wie Luigi, Link oder Bowser sowie die zahlreichen Anspielungen auf Big N, wie Fragezeichen-Blöcke über dem Schlachtfeld, lassen uns jedenfalls nicht eilig die Geldbörse zücken und 40 Euro hervorkramen. Dasselbe gilt auch für den Amiibo-Support, der sicherlich nett gemeint ist, aber das Spiel auch nicht sonderlich bereichert. Einen Mehrwert hat die Plus-Variante aber dennoch, denn das stabilere 3D des New 3DS wirkt sich spürbar positiv auf die Luftschlachten aus. Den Vollpreis ist das für Zweitkäufer aber auch nicht wert.

Christian Dörre

Bei den Missionen mit Bodenzielen zeigt die Jet-Action leider seine hässliche und sehr langweilige Seite.

MEINUNG
Christian Dörre

„Nach wie vor ein echter Kracher, aber diesmal mit einem Hauch von Abzocke."

Zweifellos, *Assault Horizon Legacy* war ein wirklich gutes Spiel, aber muss man es wirklich nach so kurzer Zeit noch einmal neu auflegen? Der Titel spielte sich schließlich schon zuvor hervorragend und wird durch die neuen Features nun wirklich nicht weltbewegend erweitert. Viel eher habe ich den Eindruck, dass hier von der Kaufwilligkeit der New-3DS-Besitzer profitiert werden soll, die sich wünschen, dass ein Spiel die neuen Möglichkeiten des Handhelds unterstützt. Dies tut *Legacy +* zwar, doch die Ausführung ist eher mit einem „ganz nett" abzuhandeln. Solltet ihr die alte Fassung besitzen, könnt ihr die 40 Euro also getrost woanders investieren. Allen anderen wünschen wir viel Spaß mit diesem Action-Kracher und seinen netten zusätzlichen Features.

Ace Combat: Assault Horizon Legacy+

Termin: 13. Februar 2015
Hersteller: Bandai Namco
Entwickler: Bandai Namco
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Die Flugzeuge sehen für 3DS-Verhältnisse wirklich toll aus, die Bodentexturen sind jedoch arg grober Pixelbrei.

SOUND 7
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Die leicht trashige Vertonung sowie die Effekte sind wirklich gut gelungen, der Soundtrack variiert jedoch teilweise stark zwischen gut und nervig.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: Nutzung des C-Sticks
Die Steuerung funktioniert sehr gut, wird durch den C-Stick aber nur marginal aufgewertet.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer (3 Stufen)
Die Kampagne bietet euch vielerlei abwechslungsreiche Missionen. Solltet ihr danach noch nicht genug haben, gibt es noch einen Herausforderungsmodus.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler lokal: -
Ihr tretet den fiesen Rebellen leider nur allein entgegen. Hier und da stellt euch das Spiel aber wenigstens einen KI-Wingman an die Seite.

PRO / CONTRA
- ✚ Actionreiche Luftkämpfe
- ✚ Abwechslungsreiche Missionen
- ✚ Schicke Grafik, guter 3D-Effekt beim New 3DS
- ✚ Nutzt die neuen New-3DS-Features …
- ▬ … die aber keinen wirklichen Mehrwert bieten
- ▬ Langweilige Kämpfe gegen Bodenziele
- ▬ Durchwachsener Soundtrack
- ▬ Für ein Remake sehr teuer

WERTUNG/FAZIT

80

„Wer den Titel bislang verpasst hat, bekommt einen tollen Action-Kracher serviert."

IRONFALL: INVASION

Action Was spricht gegen bombastische Deckungsshooter-Action auf dem 3DS? So einiges!

Oberflächlich betrachtet ist *Ironfall: Invasion* ein hübsch anzusehendes Downloadspiel, das sich offensichtlich stark von der *Gears of War*-Serie inspirieren ließ. Vom Design der Hauptcharaktere bis hin zum actionbeladenen Deckungsshooter-Gameplay erinnert vieles an die erfolgreiche Xbox-360-Reihe. Leider scheinen Third-Person und Handheld nicht so recht zusammenzupassen. Vor allem der Ur-3DS offenbart seine Defizite, die im fehlenden rechten Stick begründet liegen.

Einfache Action

Das Rezept, das *Ironfall: Invasion* zugrunde liegt, ist einfach. Es gibt zwei Modi: Einzel- und Mehrspieler. Deren erste Stage ist jeweils kostenlos spielbar. Wer auf den Geschmack gekommen ist, der löhnt wahlweise für den Mehrspielermodus, den Singleplayer oder beide und schaltet so nach und nach das komplette Spiel frei. Der Einzelspieler präsentiert sich dabei simpel gestrickt, aber durchaus unterhaltsam. Als Elitesoldat zieht ihr in den Krieg gegen schwer bewaffnete Roboter-Aliens. Hier stechen weder das Gegnerdesign noch die Story zu irgendeinem Zeitpunkt aus dem Brei der Shooter hervor, doch im Grunde ist das Beiwerk auch wirklich zu vernachlässigen. *Ironfall: Invasion* bemüht sich gar nicht erst, dem Nonstop-Geballer irgendeinen tieferen Sinn zu geben. Es konzentriert sich vielmehr auf das Wesentliche und das ist atemlose Action. Nur selten werden die Schießereien durch schnell gelöste Hacking-Rätsel oder kleine Suchaktionen unterbrochen. Die Gefechte selbst spielen sich ebenfalls ausreichend flott und auch das Setting wird in regelmäßigen Abständen variiert. Selten hält man sich lange in der gleichen Umgebung auf und auch die Gegnervielfalt ist zwar nicht die größte, wird jedoch meist ordentlich durchgewürfelt. So verspürt man im Spielverlauf trotz des relativ simplen Leveldesigns kaum das Gefühl von Eintönigkeit. Die Deckungsmechanik ist sinnvoll eingebunden, wird aber zum Glück auch nicht überreizt, sodass oft genug auch offene Schießereien

Zwischendurch lockern kleine Such- und Rätselaufgaben das Geballer auf. Hier befreien wir einen Wissenschaftler aus einer Geiselnahme.

Die Umgebungen präsentieren sich abwechslungsreich. In diesem Keller nervt die schwache Ausleuchtung, wenn der Charakter mit dem Rücken zur Wand steht.

Gegnerhorden wie in vielen anderen Genre-Ablegern gibt es nicht. Dennoch hat man es stellenweise mit einer Handvoll verschiedener Feinde zu tun, wie hier Sniper.

möglich sind. Jedoch nur, wenn sich nicht zu viele Gegner auf einem Haufen zusammenrotten. Zuweilen kann es dann auch unfair werden. Wenn euch zwei Sniper im Kreuzfeuer haben, euch mit jedem Schuss immensen Schaden zufügen können und dazu ein schwer gepanzerter Eliteroboter direkt neben eurer Deckung auftaucht, dann ist binnen Sekunden Sense. Der gleiche Abschnitt kann jedoch beim Respawnen durch eine völlig andere Gegnerplatzierung viel einfacher zu meistern sein. Zu oft hängt aber genau dies vom Zufall ab und paart sich mit einigen unschönen Designpatzern. Beispielsweise kam es nicht selten vor, dass wir aus der Deckung heraus so ungünstige Schusswinkel hatten, dass wir das halbe Magazin in Mauern statt Gegner pumpten. Manche Passagen gestalteten sich überdies arg unübersichtlich. Zeitweise seid ihr in stockdunklen Räumen, lediglich mit Taschenlampe und Pistole unterwegs. Jedes Mal, wenn ihr euch verschanzt, ist der Bereich, in dem die Gegner herumwuseln, komplett unbeleuchtet und ihr seht so ziemlich nichts. Das ist wirklich nervig! Es gibt aber auch gute Design-Ideen: Die Lebensenergie wird in Form einer Herzfrequenzanzeige dargestellt. Das Herz der Helden wird durch körperliche Belastung und Verletzungen belastet. Pumpt das Organ zu stark und überschreitet eine gewisse Zahl an Herzschlägen pro Minute, beißt der Held ins Gras. Das passiert leider häufiger als es sein müsste und ist nur allzu oft der halbgaren Steuerung zu verdanken.

Fingerkrämpfe

Ironfall: Invasion ist auf den älteren Nintendo-Handhelds eine wahre Tortur für die Hände, besonders die linke. Das liegt daran, dass das Spiel auf dem Ursprungs-3DS auf eine Steuerungsvariante zurückgreift, die am besten niemals erfunden worden wäre: Mit der linken Hand steuert ihr die Laufrichtung des Charakters und mit der rechten die Kameraneigung. Dazu nutzt ihr mit dem linken Daumen das Schiebepad und wischt mit der rechten Hand mit dem Stylus über den Bildschirm. Das ist oft nicht nur hektisch, sondern auch hakelig. Häufig wischt man drei Mal quer über den Bildschirm, um den schwerfällig agierenden Helden zur gewünschten Drehung zu verhelfen. Zwar kann man durch zweimaliges schnelles Drücken des Schiebepads nach unten eine schnelle 180-Grad-Drehung initiieren, doch stiftet dieser Kniff nicht selten Verwirrung. Oftmals wird die Aktion versehentlich betätigt und sorgt in der Folge dafür, dass die Übersicht in den Gefechten flöten geht. Wohl dem, der ein Schiebepad Pro sein Eigen nennt! Auf dem New 3DS geht das alles dank C-Stick viel besser von der Hand, auch wenn die Steuerung standardmäßig zu empfindlich geraten ist und in den Optionen zwingend angepasst werden sollte. Dann spielt sich *Ironfall: Invasion* tatsächlich annehmbar, auch wenn es die bereits aufgeführten Designschwächen nicht in der Shooter-Oberliga mitspielen lassen. Dazu bietet auch die Kampagne zu wenige Höhepunkte.

Auf lange Sicht gesehen ist der Mehrspielermodus jedoch das interessantere Stück von *Ironfall*. In zwei Teams zu zwei bis drei Kämpfern geht es auf recht übersichtlichen Karten ins Schlachtgetümmel. Die Spielmechanik gleicht weitgehend der des Solospiels. Ihr habt jedoch statt einem halben Dutzend Waffen lediglich eine leichte und eine schwere Wumme zur Hand. Immerhin ist das Tempo in den Mehrspieler-Shootouts hoch, denn jedes Mal, wenn ihr Munition aufsammelt, blinkt eine Nachricht auf, die euren Standort auf der Karte preisgibt. So ergibt sich ein reizvolles Katz-und-Maus-Spiel. Wer möchte, kann vor dem Beginn eines Matches auf sich selbst wetten, um am Ende mehr Punkte einzuheimsen. Apropos: Wir wetten, dass für *Ironfall: Invasion* mehr dringewesen wäre. Die Kritikpunkte wären recht einfach zu beheben gewesen, was sich wohl in einer deutlich höheren Wertung irgendwo im 70er-Bereich niedergeschlagen hätte.

Sebastian Zelada

Die Deckungsshooter-Mechaniken zicken manchmal. Es kann vorkommen, dass man in die Mauern feuert und das Fadenkreuz neu ausrichten muss.

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Eine nette Erweiterung des 3DS-Portfolios, aber arm an Höhepunkten!“

Ironfall: Invasion macht durchaus Laune, auch wenn es nichts herausragend macht. Das Gegnerdesign ist alles andere als außergewöhnlich, die Levelgestaltung zweckmäßig und die Spielmechanik funktioniert zumindest größtenteils wie sie soll. Wenn die grauenhafte Stylus-Steuerung auf dem alten 3DS nicht wäre, könnte man dieses Spiel bedenkenlos jedem Freund von Deckungsshootern empfehlen. Immerhin gibt es in diesem Subgenre auf Nintendos Handheld keine Alternativen. So aber verhagelt es einem innerhalb von Minuten die Freude am höhepunktarmen, aber doch soliden Geballer. Auf dem New 3DS ist das Spiel dagegen einen Blick wert. Für acht bis zehn Stunden Solospiel oder unterhaltsame Sessions im Multiplayer ist es sein Geld durchaus wert.

Ironfall: Invasion

Termin: 13.Februar 2015
Hersteller: VD-Dev
Entwickler: VD-Dev
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 20 Euro

GRAFIK 8
60 Frames und detailreiche, hübsche Umgebungen sind für 3DS-Verhältnisse und für ein solch kleines Entwicklerteam aller Ehren wert.

SOUND 7
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Die Sprachausgabe ist weit davon entfernt, schlecht zu sein, kann aber mit Topproduktionen nicht mithalten. Für die restliche Soundkulisse gilt das Gleiche.

STEUERUNG 7
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Die New-3DS-Version, auf die sich die Teilwertung bezieht, spielt sich deutlich angenehmer. Ohne den C-Stick und ohne Schiebepad Pro sind Krämpfe aber garantiert. Daran sollten Besitzer des Ur-3DS denken!

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer (3 Stufen)
Durch den dreistufigen Schwierigkeitsgrad finden sich auch Einsteiger zurecht. Es gibt dennoch einige unfaire Stellen.

MEHRSPIELER 6
Spieler online: 2-6 **Spieler lokal:** -
Die Online-Gefechte sind unterhaltsam. Man sollte aber bedenken, dass sich die meisten Spieler auf der kostenlosen Karte tummeln.

PRO / CONTRA
- ✚ 60 Bilder pro Sekunde und schicke Grafik
- ✚ Solide Kampagne, die ausreichend lange unterhält
- ✚ Erste Stages im Einzel- und Mehrspieler kostenlos
- ✚ Katastrophale Steuerung auf dem alten 3DS
- ✚ Patzer, wie Probleme mit 180-Grad-Drehung
- ✚ Im Mehrspieler sind nicht alle Waffen verfügbar

WERTUNG/FAZIT

63

„Auf dem 3DS ist das Spiel konkurrenzlos und deshalb einen Blick wert.“

INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES FLAMMENWALL/DONNERKNALL

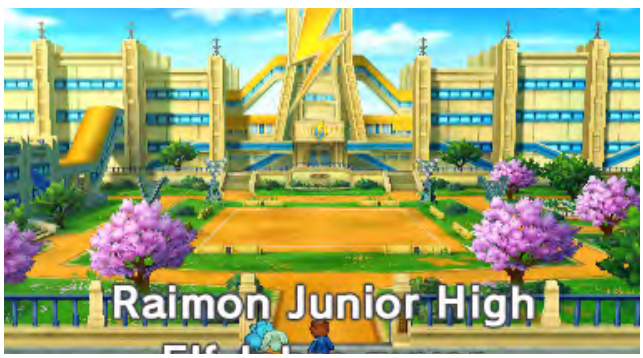
Sport-RPG Zeit zum Anpfiff für das fünfte Spiel rund um die berühmte Fußballmannschaft der Raimon-Schule. Diesmal machen die Jungs sogar Raum und Zeit selbst unsicher!

Chrono Stones schließt so gut wie nahtlos an die Ereignisse des Vorgängers an. Wie immer gibt es keine allzu großen Unterschiede zwischen den beiden Versionen: Nur einige Teams, Spezialtechniken und Kampfgeister sind exklusiv für eine Version, doch im Großen und Ganzen deckt sich die Story der beiden Spiele. Nun aber zur Handlung:

Drei Monate nach dem überwältigenden Sieg der Raimon-Fußballmannschaft beim Saints'-Way-Turnier kehrt Protagonist Arion aus seiner Heimat Okinawa zurück nach Tokio und muss schockiert feststellen, dass die böse, aus der Zukunft stammende Organisation El Dorado die gesamte Vergangenheit durcheinanderbringt, um – wer hätte es gedacht – den Fußball zu vernichten. Das kann Arion natürlich nicht auf sich sitzen lassen. Hilfe erhält er vom geheimnisvollen Fei Rune, der mit seinem Begleiter Wunderbär ebenfalls aus der Zukunft stammt. Schnell wird jedoch klar, dass Arion und seine Freunde allein nicht stark genug sind, um es mit El Dorado aufzunehmen. Deshalb nutzen sie eine Zeitmaschine, um verschiedene Epochen in der Geschichte zu besuchen, mächtige Verbündete zu finden und schlussendlich das ultimative Fußballteam auf die Beine zu stellen: Die Elf der Äonen!

Alte Routine

Der Ablauf des Spiels hat sich nicht wirklich verändert: Ihr lauft mit einer ausgewählten Gruppe ganz rollenspielgemäß durch die Gegend, macht Besorgungen, tragt kleine Fußball-Matches aus und werbt neue Mitglieder an. Zur Story gehören aber auch die großen 11vs.11-Matches, in denen ihr euer ganzes Können unter Beweis stellen müsst. Das liegt zum einen daran, dass die Gegner seit den Anfangszeiten der Serie deutlich klüger geworden sind und euch beispielsweise gezielt ins Abseits laufen lassen, um einen Vorstoß eurerseits zu un-



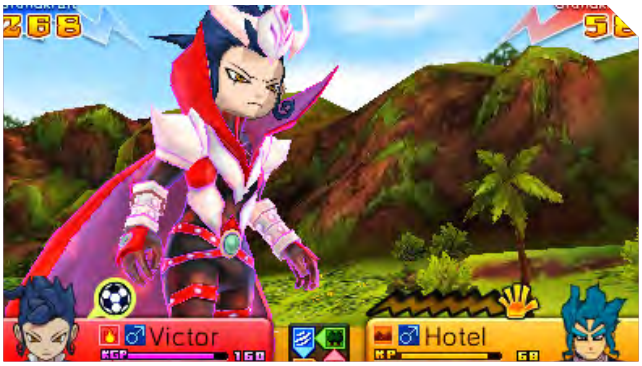
Wir reisen unter anderem zurück in die Zeit, als Mark Evans selbst noch Schüler an der Raimon war. Hier ist ein toller Remix der Musik der ersten drei Spiele zu hören.

Fei Rune und sein eigentümlicher Partner kommen in einem Zeitreisebus in Arions Welt. Hoffentlich mögt ihr bärige Wortspiele, denn davon gibt es reichlich …

MIXIMAX-FAKTOREN

Bei Miximax werden drei Statuswerte besonders angehoben. Ausschlaggebend: Geschlecht, Position & Element.

Faktor	Steigerung
Männlich	KP
Weiblich	TP
Stürmer	Schusskraft
Mittelfeld	Dribbling
Verteidiger	Abwehr
Torhüter	Annahme
Erde	Glück
Feuer	Ausdauer
Holz	Technik
Wind	Tempo



Selbst wenn man bei diesen Kampfgeist-Rüstungen vielleicht die Modepolizei verständigen möchte, so kann man ihre unglaubliche Stärke nicht leugnen.

terbinden. Außerdem wechseln gerade zu Beginn der Story häufig eure Mannschaftsmitglieder, sodass ihr ständig die Aufstellung und die Ausrüstung ändern müsst. Meistens gibt es in den wichtigen Spielen vorgegebene Ereignisse, die ihr hinzunehmen oder auszuführen habt, damit es weitergeht. Abseits dieser obligatorischen Spiele dürft ihr euch auch in den diversen Fußball-Touren versuchen und bei gutem Ergebnis einzigartige Preise erhalten. Gerade die späteren Touren sind jedoch äußerst schwierig und wohl kaum mit dem Story-Team allein zu schaffen. Zum Glück steht euch ein riesiger Pool aus rekrutierbaren Spielern zur Verfügung.

Kampfgeist-Rüstung

Die Kampfgeister sind uns bereits im letzten Ableger begegnet. Bei ihnen handelt es sich um die Manifestation des Willens des Spielers und sie nehmen je nach der Persönlichkeit des Inhabers eine andere Form an. In *Chrono Stones* bekommen die Kampfgeister noch eine andere Funktion: Sie dienen ihren Besitzern als eine Art Rüstung, die sie für kurze Zeit so gut wie unbesiegbar macht. Allerdings verbraucht sich diese Kraft sehr schnell, sodass man den Einsatz gut planen muss.

Miximax

Nun zur interessantesten Neuerung in *Chrono Stones*: Das Miximaxen (im Spiel auch Miximorphen genannt) ist eine Art Fusion zwischen zwei Spielern, wobei der eine Charakter seine Aura auf den anderen überträgt. Dadurch erhält der Empfänger nicht nur Statuswert-Steigerungen, sondern auch äußerliche Eigenheiten wie die Haar- oder Augenfarbe des anderen Charakters. Ab Kapitel 5 im Spiel kann man jeden beliebigen Charakter im Austausch gegen Elanpunkte mit einem anderen miximaxen. Allerdings gibt es auch einige besondere, mächtige Kombinationen, die es zu finden gilt. Hier ändert der Empfänger sein Aussehen gravierend und kann ganz neue Spezialtechniken erhalten. Vor allem aber ist die Anhebung der Werte interessant. Auch diese wird allein vom Aura-Geber bestimmt. Genaueres dazu findet ihr im Extra-Kasten oben links. Dieses Feature ermöglicht zum ersten Mal ganz neue Möglichkeiten, Charaktere zu erstellen – es gibt praktisch endlos viele Optionen, um euer Wunschteam zu kreieren! Zusammenfassend lässt sich sagen, dass *Chrono Stones* viele interessante Neuerungen und Verbesserungen mitbringt, doch da die *Inazuma Eleven*-Spiele seit jeher aufeinander aufbauen, sollte man die Vorgänger kennen, um die Story und die vielen kleinen Anspielungen zu verstehen. **Stefanie Groß**

Das ist Arion nach seinem ersten gelungenen Miximax. Erkennt ihr, wessen Aura er da in sich aufgenommen hat?

MEINUNG
Stefanie Groß

„Spezialtechniken, Geister, Rüstungen, Fusionen … was kommt als Nächstes?“

Man sollte doch meinen, dass den Entwicklern allmählich die Ideen ausgehen, um dem Gameplay noch neue Facetten hinzuzufügen. Doch auch in *Chrono Stones* ist mit dem Miximax ein interessantes neues Element hinzugekommen. Die Story um böse Organisationen, die aus irgendwelchen vagen Gründen Fußball vernichten wollen, letztendlich jedoch von einer Underdog-Mannschaft, die Fußball liebt, gestoppt werden können, nutzt sich aber nach fünf Spielen langsam ab. Wenigstens kommt dank der Zeitreisen und der vielen verschiedenen Orte, die man dadurch zu sehen bekommt, dennoch keine Langeweile auf. Manche Elemente des Spiels sind aber wirklich etwas übertrieben, sodass man nur noch lachend den Kopf schütteln will.

Inazuma Eleven GO 2

Termin: 27. März 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Level-5
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8

Genau wie beim ersten *GO*-Spiel. Allerdings sind noch viele Effekte und Techniken hinzugekommen!

SOUND 8

Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Alle animierten Zwischensequenzen sowie einige Dialoge sind deutsch synchronisiert. Die Hintergrundmusik passt immer hervorragend zum Geschehen.

STEUERUNG 7

Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐ **Besonderheiten:** -
Wie immer ist die Steuerung zu Beginn etwas kompliziert und unbequem, vor allem für Neulinge, aber man gewöhnt sich mit der Zeit daran.

EINZELSPIELER 8

Schwierigkeitsgrad: Story leicht, Touren schwerer!
Auch wenn sich die Story seit mehreren Spielen in ihrem Kern zu wiederholen scheint, macht *Chrono Stones* immer noch sehr viel Spaß und sorgt mit dem Miximax für frischen Wind beim Gameplay.

MEHRSPIELER 6

Spieler online: - **Spieler offline:** 2-4
Mit bis zu 3 Freunden könnt ihr lokal mit- und gegeneinander antreten. Online bekommt ihr über Spotpass neue Gegenstände und Spieler.

PRO / CONTRA

- ✚ Liebenswerte Charaktere
- ✚ Viele verschiedene Settings und Epochen
- ✚ Wiedersehen mit alten Bekannten
- ✚ Tolle Möglichkeiten zur Team-Aufstellung
- ✚ Viele peppige Gameplay-Elemente …
- ➖ … aber langsam ist das kein Fußball mehr!
- ➖ Ständiger „Personalwechel“
- ➖ Allmählich ist die Luft raus

WERTUNG/FAZIT

80

„Ziemlich verwirrend für Neulinge, für Fans der Story und Charaktere aber Pflicht!“

Während der ersten paar Runden geleitet euch eine freundliche Journalistin durch die Welt und erklärt euch Regeln, Power-ups, Pokémon und begrenzte Spielversuche.

POKÉMON SHUFFLE

Geschicklichkeit Wasser ist stark gegen Feuer, Elektro ist stark gegen Wasser, Boden ist stark gegen Elektro und Geld ist stark gegen alle – zeigt sich so die „Spielidee" von *Pokémon Shuffle*?

Man nehme eine handwerklich superb designte Software, ein perfekt zum 3DS passendes Häppchen-Gameplay, den Puzzlemechanik-Evergreen „Drei Spielsteine in einer Reihe" und kombiniere das Ganze mit einem unbestreitbaren Pokémon-Sammelreiz. Dazu kommen dann noch tägliche Community-Events, nützliche Power-ups und eine ausgeprägte taktische Komponente bei der Punktejagd. Das macht Spaß, eine ganze Menge sogar. Und es ist dank einer Tutorial-Begleiterin auch noch super erklärt. In kurzer Zeit hat man so als Fan des zeitlosen Gameplays mit Pokémon-Nachbrenner die Angelschnur samt Haken, Köder und Fischer gefressen. Nach etwa einer Stunde ist der Welpenschutz dann aber vorbei, die mühsam verdienten Power-ups sind aufgebraucht und auf dem Bildschirm macht sich eine lästige Meldung breit: Alle Versuche wurden verwendet. Nun kann man (natürlich auch bei abgeschaltetem 3DS) entweder bis zu fünf mal 30 Minuten warten, um für jede halbe Stunde eine weitere neue Spielerlaubnis freizuschalten, oder man kauft sich neue Versuche im Shop. Gegen Echtgeld. Spätestens hier erreicht den geneigten Daumensportler dann zum ersten Mal die Erkenntnis: *Pokémon Shuffle* ist ein Free2Play-Game.

Wie im wahren Taschenmonster-Leben: Pokémon vom Element A sind gegen Pokémon vom Element B mitunter besonders stark oder schwach. Wählt weise!

Links seht ihr den Mega-Pokémon-Balken. Füllt ihr diesen durch Reihen mit eurem Teamchef auf, stehen euch schon bald mächtige Mega-Spielzüge zur Verfügung.

Nintendo gibt sich Mühe, euer Interesse an *Shuffle* zu bewahren – so gibt es Spezial-Events, tägliche Pokémon-Fangaktionen und stets interessante Neuigkeiten.

Mauzi benutzt Zahltag

Typisch Free2Play könnt ihr solche Hürden mit kostenpflichtigen Mikrotransaktionen umgehen. Die fünf zusätzlichen Versuche für einen Euro etwa verdienen den Titel „Mikrotransaktion" tatsächlich, die 480 Versuche für knapp 45 Euro dann eher nicht mehr so. Auch die Münz-Power-ups haben es in sich, könnt ihr mit ihnen doch nicht nur die Puzzles erleichtern, sondern mit einem Super-Ball auch noch die Fangchancen besiegter Pokémon nach jeder Runde verdoppeln. So ein Super-Ball kostet im Idealfall (75-Klunker-Paket für 47,99 Euro, 12 Klunker für 48.000 Münzen, 2.500 Münzen pro Super-Ball) 40 Cent. Ihr könnt Münzen aber auch kostenlos im Spiel als Belohnung freizocken – das dauert jedoch und lockt zum schnellen Einkauf. Wie ihr das meiste aus den Gratis-Goodies herausholt, verraten wir euch auf Seite 85.

Ah, Venedig!

Und wie sieht's abseits von Spielmechanik & Free2Play aus? Was kann das Teil optisch beziehungsweise akustisch? Nun, zunächst ist die grafische Gestaltung der *Shuffle*-Pokémon im wahrsten Sinne des Wortes eine runde Sache: Weil die Konterfeis eurer Taschenmonster-Crew jeweils auch als Spielsteine auf dem Dreierreihen-Puzzlebrett herhalten, müssen die putzigen Gesichter möglichst alle die gleiche Grundform aufweisen. Erwartet euch von *Shuffle* also keine spektakulären Pokémon-Modelle samt dazu passenden Prachtanimationen, sondern eher stilistisch geprägte, aber durchaus knuffige Chibi-Vektorgrafiken. Die schunkeln gut gelaunt von links nach rechts über beide Bildschirme; mehr gibt's aber nicht zu sehen, weil's eben auch nich nötig wäre. Die Musikwahl klingt nach Venedig-Urlaub im Sommer – überraschend mediterrane Klänge und gut gelaunte Soundeffekte, die nur von einem einzigen, furchtbar kreischigen Dudel-Marsch etwas nach unten gezogen werden. Den Rest haut man sich gerne um die Ohren.

Geld? It's super effective!

Die Diskussion, ob das Konzept Free2Play eine Bereicherung oder ein Ärgernis für die Videospielwelt ist, erweist sich auch auf dem 3DS als sinn-, weil endlos. Die wesentlich spannendere Frage ist, ob Free2Play-Spiele fair sind. Und das kann nur für jeden Titel einzeln beantwortet werden – und zwar von uns! Dementsprechend lautet das Urteil: *Pokémon Shuffle* ist … okay. Zwar zeigt es sich immer zum richtigen Zeitpunkt anwesend, um euch in brenzligen Spielsituationen Vorteile gegen Echtgeld anzubieten, drückt euch diese Goodies aber auch nicht mit aller Gewalt aufs Auge. Wer *Pokémon Shuffle* gerne hardcore zocken will, gibt am besten einmal 47,99 Euro für 75 Klunker aus und daddelt, bis ihm die Finger glühen. Oder wartet gleich auf das sehr ähnliche *Puzzle and Dragons Z* im Mai. Alle anderen können *Shuffle* mit etwas Geduld aber auch häppchenweise komplett für lau spielen. **Benjamin Kegel**

„Ohrdoch" ist schon ein merkwürdiger Name, „Mega-Ohrdoch" reizt dann phonetisch endgültig den LOL-Muskel. Als erstes Mega-Pokemon in *Shuffle* haut es aber rein!

Dieses putzige Voltilamm hat soeben aber mal richtig die Wolle poliert bekommen! Eine 24er-Combo bedeutet einen schnellen Sieg und damit eine hohe Fangquote.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Nintendo bittet euch zum F2P-Poké-Ball"

Da stehe ich also neben diesem Schillok und feuere ihm Pokébälle gegen die Schnauze, als hätte ich die Dinger in eine Gatling-Kanone geladen: fünf Fangversuche, teilweise unter Power-up-Einsatz. Fangchancen: 80 %, 76 %, 28 %, 39 % und 27 %. Alle daneben. Die statistische Wahrscheinlichkeit für diesen Fall beträgt übrigens 1,539 %. Die Wahrscheinlichkeit, dass der 3DS in so einem Moment gen Zimmerwand fliegt, dürfte dagegen wohl irgendwo so gegen Fifty-Fifty gehen. In derartigen Situationen kann sich *Pokémon Shuffle* nicht des Eindrucks erwehren, dass die Hersteller hier – typisch Free2Play – etwas zu stark auf die Spielfluss-Bremse für Puzzlemonster-Trainer mit einem 0-Euro-Budget latschen. Als Häppchen-Knobelspiel für den täglichen Weg zur/von der Schule/Arbeit kann ich das Teil aber guten Gewissens empfehlen.

Pokémon Shuffle

Termin: 18. Februar 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Genius Sonority
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: kostenlos im eShop

GRAFIK 7

Putzig. Drollig. Harmlos. Sehr stilistisch geprägt, Chibi-Vektorgrafiken halt. Vor allem Pokémon mit eher aggressiver Aufmachung (Mewtu, Glurak etc.) verlieren dadurch etwas von ihrem Charisma.

SOUND 8

Sprache/Text: Deutsch
Hochfrequente Soundeffekte treffen auf einen Musik-Komponisten, der während seiner Arbeit an *Shuffle* wohl gerade in Süditalien Ferien gemacht hat.

STEUERUNG 9

Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Sehr simpel. Lässt sich bei einem doppelläufigen Armbruch zur Not auch mit der Nasenspitze steuern.

EINZELSPIELER 7

Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer
Beginnt einfacher als ein Duell Zapdos versus Shiggy, steigert sich dann aber zu Puzzle- und Einfang-Aktionen, bei denen man ein deutliches Stechen in der Brieftaschengegend spürt. Geduld ist Pflicht!

MEHRSPIELER -

Spieler online: - Spieler lokal: -
Das „I" in „Team" ist rein akustischer Natur!

PRO / CONTRA

- ✚ Bei den unvermeidlichen Wartezeiten kann man auf derselben Konsole *Smash Bros. für 3DS* zocken
- ✚ Bleibt auch ohne Echtgeldeinsatz unterhaltsam
- ✚ Ausgesprochen günstiger Preis
- ✚ Süchtig machendes Spielprinzip
- ➖ Süchtig machendes Spielprinzip gegen Cash
- ➖ Mitunter frustrierende Monster-Fang-Erlebnisse
- ➖ Poké-Stolpersteine machen den Spielfluss träge.

WERTUNG/FAZIT

65

„Trifft den schmalen Grat zwischen fair und frei meist recht gut, hat aber zähe Momente."

MEINUNG
Lukas Schmid

„Im fünften Anlauf habe ich mich an Mamas Küche endgültig sattgegessen."

Nein, ich gehöre definitiv nicht zur angepeilten Zielgruppe der inzwischen fünfteiligen *Cooking Mama*-Serie. Und dennoch: Für ein paar Minuten hatte ich mit den früheren Ablegern tatsächlich immer Spaß, was nicht zuletzt an der sehr niedlichen Präsentation liegt. Da sich Teil 5 aber im Grunde überhaupt nicht von den bisherigen Spielen unterscheidet – sogar die Koch-Minispiele wurden zu einem Gutteil mehr oder minder unverändert übernommen –, ist bei *Bon Appétit* trotz aller gehegten Sympathien die Luft raus. 30 Euro Anschaffungspreis sind zwar nicht viel, die Vorgänger findet man aber für noch weniger Geld und bekommt dasselbe Erlebnis spendiert. Trotzdem: Wer auf Teufel komm raus wieder zu Mama in die Küche will, kann wesentlich schlechter unterhalten werden als mit Teil 5.

Cooking Mama: Bon Appétit!

Termin: 06. März 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Cooking Mama Limited
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 30 Euro

GRAFIK 5
Viel hat sich auch in dieser Hinsicht seit dem ersten DS-Teil nicht getan: Die 3D-Modelle von Mama und den Zutaten sehen anständig aus. Der Rest ist bunt, aber extrem simpel gestaltet.

SOUND 5
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Wenige Melodien in Dauerschleife, dazu seltene Sprachsamples – überraschenderweise in deutscher Sprache

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Grundsolide, präzise Steuerung, die außer Tippen und Streichen mit dem Stylus kaum etwas von euch verlangt

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: leicht
Ob im primären Spielmodus oder in den diversen Zusatzvarianten – überall habt ihr nichts anderes zu tun, als simple Minispiele zu absolvieren. Das macht eine Weile Spaß, unterfordert aber bereits von der ersten Minute an auch Videospiel-Neulinge.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler lokal: -
Es gibt keinen Mehrspielermodus – wozu auch?

PRO / CONTRA
- ✚ Mama mag man einfach!
- ✚ Zahlreiche Minispiele
- ✚ Putzige Präsentation
- ✚ Für Videospiel-Neulinge gut geeignet
- ➖ Keinerlei spielerischer Anspruch
- ➖ Koch-Minispiele ähneln einander oft sehr stark
- ➖ Zusatz-Spielmodi mit wenig Substanz
- ➖ Maue Technik

WERTUNG/FAZIT
„In Prinzip seit Teil 1 dasselbe Spiel, ist der neue Titel nur für Neueinsteiger interessant."

60

Die perfekte 100-Punkte-Endnote bekommt man ob des extrem niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrads sehr oft zu Gesicht. Der „Erfolg" motiviert also nur bedingt. ➧

COOKING MAMA BON APPÉTIT!

Geschicklichkeit Ob Ratatouille, Schnitzel, Pfannkuchen oder die Langzeitmotivation: Grinse-Chibi Cooking Mama haut sie alle in die Pfanne!

Seit beinahe zehn Jahren schon macht Mama mit ihren Koch-Minispielen für DS und 3DS Gelegenheitsspieler glücklich. Die Aufgabe: Unter dem gütigen Blick des namensgebenden Chef de Cuisine muss der Spieler eine Reihe von durchs Kochen und Backen inspirierten Minispielen absolvieren, um am Ende ein ansprechendes Gericht zu bewerkstelligen. Tätigkeiten wie Teig kneten, den Ofen betätigen, den Mehlstreuer bedienen oder Fisch filetieren meistert man hierbei im Rahmen simpler Minispiele. Hierzu streicht man mit dem Stylus über den Touchscreen, malt Kringel, tippt im richtigen Moment Symbole an oder wirft Zutaten in virtuelle Töpfe – die üblichen Touchscreen-Spielereien also, wie man sie aus ähnlichen Minispiel-Sammlungen kennt. Der neueste Teil mit dem Untertitel *Bon Appétit* ändert am bewährten Prinzip nichts. Mehr noch, es stellt sich beim Spielen ein unangenehmes Déjà-vu-Gefühl ein: Viele der Minispiele wurden quasi eins zu eins aus den Vorgängern übernommen. Zudem gibt es innerhalb der Rezept-Abläufe oftmals Wiederholungen – Fleisch zu schneiden funktioniert halt immer gleich, ganz egal, ob dabei Lamm, Pute oder Schwein unter dem Messer liegt.

Schuften für Mama

Auch in den auf den ersten Blick variantenreichen Zusatz-Spielmodi ändert sich am generellen Prinzip nichts: Zwar gehen wir Mama hier anstatt in der Küche etwa im Garten, in ihrem Laden oder bei sonstigen Haushaltsaktivitäten zur Hand, diese Aufgaben laufen im Endeffekt aber ebenfalls auf simple Minispiele nach demselben Muster wie die Koch-Herausforderungen hinaus. Ganz junge Spieler oder Videospiel-Neueinsteiger stören sich daran eventuell nicht, erfahrene 3DS-Besitzer dürften aber gelangweilt sein – trotz der wirklich sehr putzigen Präsentation.

Lukas Schmid

Etliche Zubereitungs-Minispiele wie das Mehl-Verteilen kommen bei zu vielen der virtuellen Rezepte zum Einsatz.

Abseits des primären Spielmodus dürft ihr Mama zum Beispiel beim Gemüseernten im Garten beistehen.

So weit solltet ihr es im Idealfall nicht kommen lassen: Um eure „Waldfreunde" glücklich zu halten, müsst ihr sie regelmäßig mit Gemüse und anderen Pflanzen für ihre Läden beglücken.

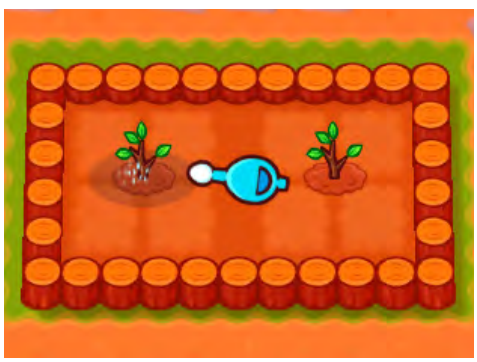
GARDENING MAMA FOREST FRIENDS

Simulation Mama mal anders: Anstatt hinter dem Herd betätigt sich die sympathische Schürzenträgerin ein weiteres Mal im Freien.

Mama kann nicht nur kochen (siehe Test links): Auch als Betreiberin einer Art Gemüse- und Pflanzenbauernhof steht sie im zweiten Teil von *Gardening Mama* dem Spieler mit Rat und Tat und einem dauerhaften Grinsen zur Seite. Wie bei der Küchen-Gaudi erwarten euch zahlreiche Minispiele – so wollen etwa Auberginen geerntet, Paprika verpackt, Blumen richtig eingetopft oder Marmelade eingemacht werden. Das ist allerdings nur ein kleiner Teil des Spielprinzips. Primär lautet die Aufgabe, durch Anbau und regelmäßiges Gießen Blumen, Gemüse, Obst und anderes Gewächs in den Beeten des Bauernhofes zum Blühen zu bringen. Die Früchte der Mühen überreicht man anschließend den tierischen Bewohnern des Abenteuers wie einer zuckersüßen Floristen-Häsin oder einem kochbegeisterten Bären. Die fidelen Fellträger eröffnen daraufhin Läden und verlangen nach und nach immer mehr und ausgefallenere Waren, sodass man – je nach benötigtem Platz in den Beeten und Dauer bis zur Erntereife – managen muss, welche Saat stets gerade am sinnvollsten ist. Für erfüllte Wünsche erhält man spezielle Gutscheine, mit denen man Einrichtungsgegenstände kaufen und die heimischen vier Wände verschönern kann.

Und täglich grüßt Mama

Was sich zumindest im Ansatz so anhört, als müsse man etwas strategisch vorgehen, entpuppt sich in der Praxis als ähnlich anspruchsvoll wie Ausatmen. Hat man ganz zu Beginn noch Spaß, entwickelt sich das Spielprinzip schon nach kürzester Zeit zur reinen Pflichtabarbeitung: Anbauen, Minispiele absolvieren, ernten. Anbauen, Minispiele absolvieren, ernten. Anbauen, Minispiele absolvieren, ernten – und dann das ganze noch einmal von vorne. Und noch einmal. Und noch einmal … Das mag zwar auf setsame Weise entspannend sein – Spaß macht's aber nur bedingt. **Lukas Schmid**



Im Garten stehen dem Spieler mehrere umzäunte Beete zur Verfügung, in denen er Tulpe, Karotte und Co. anbauen kann.

Ernte und Verarbeitung der Pflanzen passiert im Rahmen von Minispielen, die großteils ungemein simpel ausgefallen sind.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Netter Simulations-Geschicklichkeits-Hybrid ohne jeglichen Anspruch"

Ich offenbare eine Bildungslücke meinerseits und gebe zu, dass ich vor dem Test zu *Gardening Mama* nicht einmal wusste, dass die zuckersüße Matriarchin auch außerhalb der Küche im Einsatz ist – dabei handelt es sich bei *Forest Friends* bereits um den zweiten Teil der Reihe! Bei Spielstart erwartete ich das übliche Minispiel-Gameplay, nur eben mit anderer Thematik, und war somit vom wesentlich stärkeren Fokus auf den Gartenanbau und den Handel mit den putzigen, tierischen Bewohnern der Spielwelt angetan. Schon nach der ersten Spielstunde stellte sich aber Ernüchterung ein, denn der Gemüse- und Pflanzenanbau und der anschließende Verkauf an die Bewohner und die Ausgestaltung des Hauses fallen spielerisch extrem seicht aus. Da bleibe ich lieber in der Küche.

Gardening Mama: Forest Friends

Termin: 06. März 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Cooking Mama Limited
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 30 Euro

GRAFIK 5
Kunterbunt und voller sympathisch gestalteter Figuren, aber nicht im Geringsten hardwarefordernd

SOUND 5
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Anders als *Cooking Mama* gibt's statt deutscher englische Sprachsamples, anonsten schenken sich die beiden Spiele einander nichts.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Hier gilt dasselbe wie in Mamas Küche: Funktioniert ob der Simplizität problemlos und gut.

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: leicht
Anders als bei *Cooking Mama* liegt der Fokus nicht auf den (ebenfalls vorhandenen) Minispielen, sondern auf dem täglichen Farmer-Dasein à la *Harvest Moon*. Da der Anspruch allerdings gegen null tendiert, lässt die Langzeitmotivation zu wünschen übrig.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler lokal: -
In der Küche wie auch im Garten ackert Mama alleine.

PRO / CONTRA
- ✚ Mama und Co. sind sympathisch wie immer
- ✚ Großer Umfang
- ✚ Im Direktvergleich mehr Substanz als *Cooking Mama*
- ✚ Das Gameplay macht eine Weile Spaß …
- ➖ … langweilt anschließend aber nur noch
- ➖ Minispiele weniger unterhaltsam als bei *Cooking Mama*
- ➖ Anspruch auf Malbuch-Niveau
- ➖ Technisch veraltet

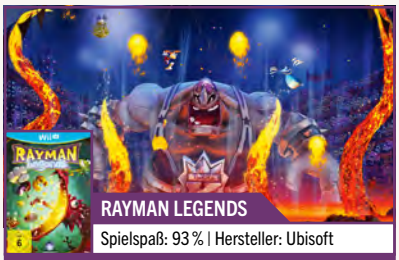
WERTUNG/FAZIT

57

„Eine Zeit lang überraschend unterhaltsam – anschließend ist die Luft aber schnell raus."

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN



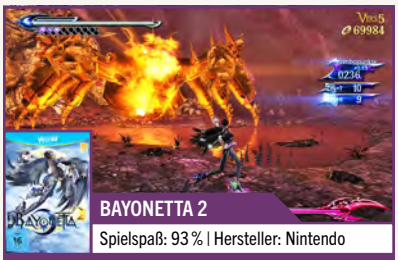
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist.

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

Hyrule Warriors
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE

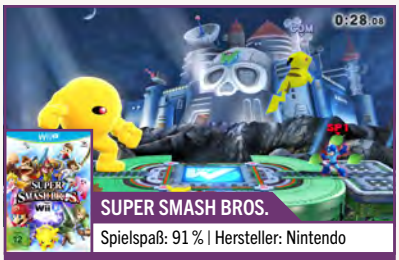
ZELDA: THE WIND WAKER HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

Assassin's Creed 4: Black Flag
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Trap Team
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Activision

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS.
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U.

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Injustice: Götter unter uns
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

EGO-SHOOTER

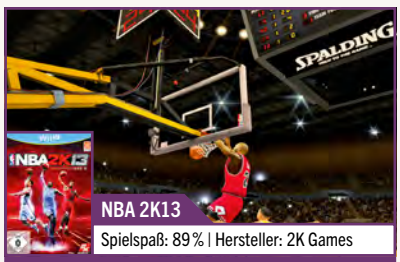
CALL OF DUTY: GHOSTS
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT



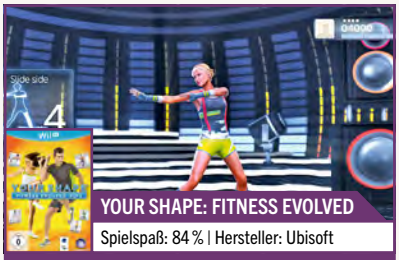
NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

GESCHICKLICHKEIT



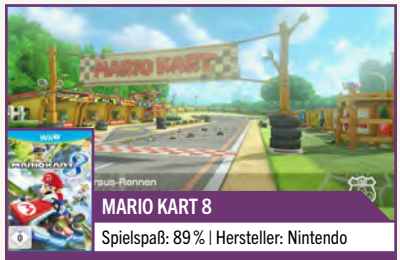
YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

Praktisches Tanz-dein-Fett-weg-Programm, das auch abseits des Workouts Ideen zu bieten hat

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

Game & Wario
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



MARIO KART 8
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein grafisch wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–

HYRULE WARRIORS: MAJORA'S MASK DLC

Der größte Kampf, dem ihr euch in *Hyrule Warriors* stellen müsst, ist mittlerweile der um eure Rest-Freizeit …

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Captain Toad: Treasure Tracker
Test (01/15): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Disney Infinity
Test (10/13): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Disney

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Lego Batman 2: DC Super Heroes
Test (07/13): 79 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Batman 3: Jenseits von Gotham
Test (12/14): 81 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego: Der Hobbit
Test (06/14): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Lego Marvel Super Heroes
Test (04/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Test (12/13): 76 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Marvel Avengers
Test (01/13): 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Ubisoft

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Scribblenauts Unlimited
Test (02/14): 76 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Watch Dogs
Test (01/15): 79 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

Die besten Spiele für die Wii im Überblick

ACTION

Muramasa: The Demon Blade
Test (11/09): 86 % | Hersteller: Rising Star Games

Sin & Punishment 2
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Test (01/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Test (01/07): 92 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

Zack & Wiki
Test (02/08): 85 % | Hersteller: Capcom

Geheimakte Tunguska
Test (06/08): 85 % | Hersteller: Deep Silver

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Brawl
Test (04/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Test (02/10): 86 % | Hersteller: Capcom

EGO-SHOOTER

Metroid Prime Trilogy
Test (10/09): 95 % | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption
Test (11/07): 94 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 91 % | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (08/12): 87 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Super Mario Galaxy 2
Test (07/10): 96 % | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (01/08): 96 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Rock Band 2
Test (06/09): 93 % | Hersteller: Electronic Arts

Guitar Hero 5
Test (11/09): 93 % | Hersteller: Activision

ROLLENSPIEL

Fire Emblem: Radiant Dawn
Test (04/08): 88 % | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Tri
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Capcom

SIMULATION/STRATEGIE

Pikmin 2
Test (07/09): 89 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Let's go to the City
Test (01/09): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart Wii
Test (05/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % | Hersteller: Nintendo

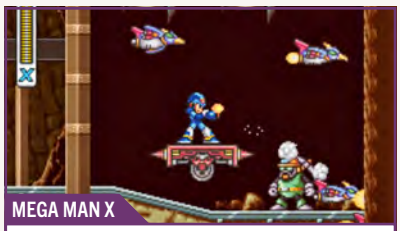
SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 89 % | Hersteller: Sega

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Test (11/07): 88 % | Hersteller: Sega

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN



MEGA MAN X

Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Teil 1 der legendären *X*-Reihe lädt seinen Mega-Buster auf und zerbröselt die Wii U!

Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION

CONTRA 3: THE ALIEN WARS

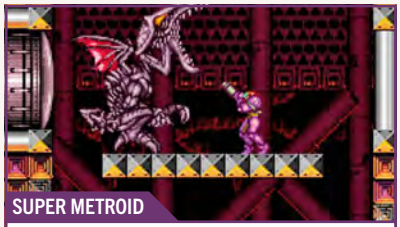
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Kompromisslose Action trifft auf einen ebenso kompromisslosen Schwierigkeitsgrad – ganz starkes Teil!

Super Castlevania IV
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Pop'n TwinBee
Spielspaß: 8 | Hersteller: Konami

(ACTION)-ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Uncharted Waters: New Horizons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Koei

Nobunaga's Ambition
Spielspaß: 7 | Hersteller: Koei

SPORT

PUNCH OUT!!

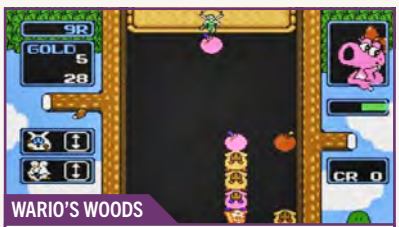
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Der Klassiker-Rundumschlag macht mobil: Auch auf der Wii U hat sich das Boxtraining gelohnt!

Mario Golf Advance Tour
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

NES Open Tournament Golf
Spielspaß: 4 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT



WARIO'S WOODS

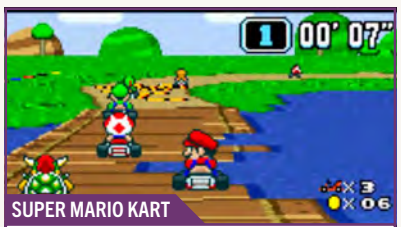
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Reicht zwar nicht an die zeitlose Genialität von *Tetris* heran, punktet aber mit viel Nintendo-Charme

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Adventures of Lolo
Spielspaß: 7 | Hersteller: HAL Laboratory

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

EARTHBOUND

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Mutter aller verschobenen Rollenspiele findet endlich ihren Weg nach Europa! Eine echte Legende.

Breath of Fire 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Golden Sun
Spielspaß: 8 | Hersteller: Camelot Software

METROID PRIME TIRLOGY

Eure Wii U hat nichts zu tun? Dann holt euch die *Metroid Prime Trilogy* – eine der besten Spielesammlungen aller Zeiten!

Die Top 50 Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

NEU Axelay
Test (03/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Breath of Fire 2
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

NEU Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

NEU Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Donkey Kong Country
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

NEU Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Test (09/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

F-Zero
Test (04/13): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

F-Zero: GP Legend
Test (02/15): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Test (05/14): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: The Secret Stones
Test (02/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Intelligent Systems

Gargoyle's Quest 2
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Ghosts'n Goblins
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golden Sun
Test (05/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Golden Sun 2: Die vergessene Epoche
Test (01/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Kirby: Nightmare in Dreamland
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Adventure
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Dream Land 3
Test (09/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Golf Advance Tour
Test (10/14): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Camelot

Mario Power Tennis
Test (08/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Camelot Software

Mega Man 5
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 7
Test (01/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man Zero
Test (02/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

NEU Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Nobunaga's Ambition
Test (11/14): 7 | Genre: Strategie | Hersteller: Koei

Pop'n Twinbee
Test (09/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Punch-Out!!
Test (05/13): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Street Fighter 2
Test (10/13): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Street Fighter Alpha 2
Test (11/14): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

NEU Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of the Mystical Ninja
Test (03/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Test (01/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Koei

Wario Land 4
Test (08/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

Armillo
Test (08/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Fuzzy Wuzzy

Art of Balance
Test (11/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Child of Light
Test (06/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Ubisoft

NEU Citizens of Earth
Test (03/15): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Eden Industries

Color Zen
Test (08/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Cyonia

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Giana Sisters: Twisted Dreams
Test (10/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Black Forest Games

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (8/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Hyrule Warriors: (Twilight Princess) DLC
Test (12/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Omega Force

Lone Survivor: Director's Cut
Test (12/14): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Curve Studios

Mario Kart 8 DLC Pack 1
Test (01/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force!
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Mighty Switch Force! 2
Test (12/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech.

NES Remix 2
Test (06/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Pier Solar and the Great Architects
Test (01/15): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: WaterMelon

Puddle
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Retro City Rampage
Test (04/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vblank Entertainment

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Stealth Inc. 2
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Curve Studios

Steamworld Dig
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Image & Form

Swords and Soldiers HD
Test (08/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Two Tribes

Tengami
Test (01/15): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Nyam Nyam

Teslagrad
Test (11/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rain Games

The Cave
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

Thomas was Alone
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

Toki Tori 1
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Wooden Sen'Sey
Test (09/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Upper Byte

Zen Pinball 2
Test (03/13): 8 | Genre: Simulation | Hersteller: Zen Studios

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION)-ADVENTURE

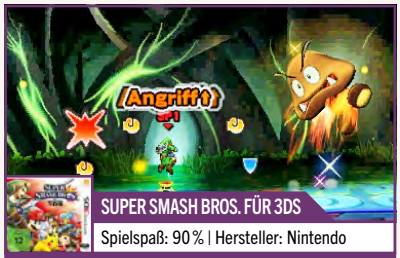
ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe.

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Bravely Default For the Sequel
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: New Leaf
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

Das „3D" im Titel ist bei Weitem nicht die einzige Verbesserung: generalüberholte Bosskämpfe, neue Grafik, frische Ideen – toll!

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate
Test (04/13): 81 % | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

NEU Monster Hunter 4 Ultimate
Test (03/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2013
Test (01/13): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Project X Zone
Test (09/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Bandai Namco

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

NEU The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (08/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Ultimate NES Remix
Test (12/14): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Yoshi's New Island
Test (04/14): 81 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

Die Highlights für den Nintendo DS

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Test (05/09): 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Test (05/08): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Test (04/11): 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Test (10/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (07/08): 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Test (05/09): 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2
Test (02/06): 74 % | Hersteller: Bandai Namco

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Test (06/06): 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Test (09/10): 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Test (12/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Test (08/06): 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Test (11/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Test (09/08): 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Test (07/09): 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Test (11/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Test (04/09): 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Test (03/08): 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Test (04/06): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Test (12/05): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Test (07/08): 87 % | Hersteller: Konami

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION

NINJA GAIDEN II

Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Ein wahrer Ninja kennt keinen Frust: sauguter, aber brutal schwerer Action-Sidescroller für Kenner und Könner

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

Shinobi
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

(ACTION-)ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

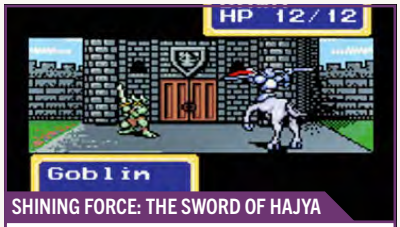
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Castlevania 3: Dracula's Curse
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

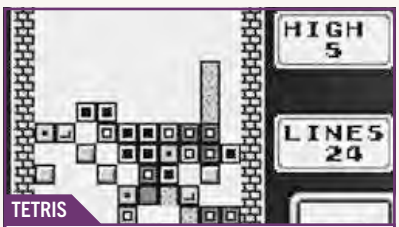
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

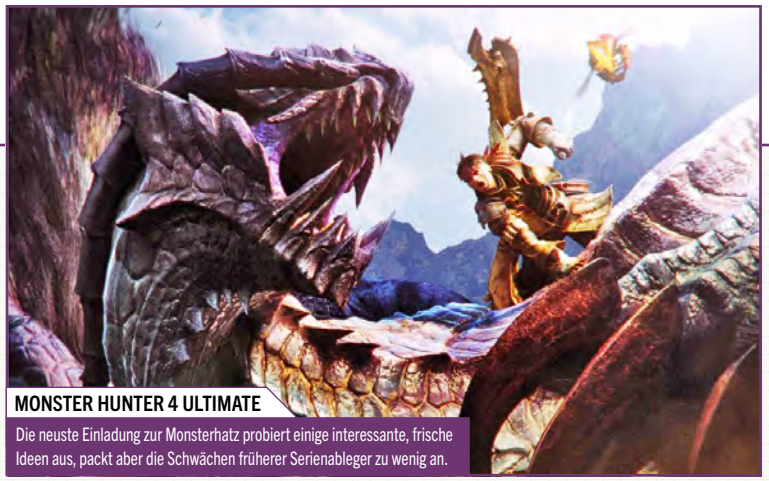
Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

KIRBY FIGHTERS DELUXE

Okay, Preisfrage: Von welcher legendären Party-Prügelspielserie haben sich die Entwickler von *Kirby Fighters Deluxe* wohl inspirieren lassen? Tipp: *Playstation All-Stars* war's nicht ;)!

DEDEDE'S DRUM DASH DELUXE

Alle Achtung angesichts dieser Alliteration! Leider hat man mit der Aussprache des Spiels fast mehr Spaß als mit dem in Rekordzeit ausgebrannten Gameplay. Das erweist sich als sehr mager.



MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE

Die neuste Einladung zur Monsterhatz probiert einige interessante, frische Ideen aus, packt aber die Schwächen früherer Serienableger zu wenig an.

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

NEU Afterburner 2
Test (03/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Land 2
Test (08/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golf
Test (12/11): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Lufia: The Legend Returns
Test (01/15): 6 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pokémon Trading Card Game
Test (09/14): 7 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Punch-Out!!
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trip World
Test (03/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sunsoft

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

3DS eShop

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Aero Porter
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Level-5

Art of Balance
Test (08/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Attack of the Friday Monsters
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

Blaster Master: Enemy Below
Test (02/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Conception 2
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Fun! Fun! Minigolf Touch!
Test (05/12): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Shin'en

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Kirby's Adventure
Test (01/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Arika

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: WayForward

Mole Mania
Test (12/12): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Mutant Mudds
Test (08/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kids

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Picross e3
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Pullbox
Test (02/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Sayonara Umiharakawase
Test (06/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Agatsuma Entert.

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Wizard Defenders
Test (02/13): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Teyon

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U)

1		**SUPER SMASH BROS.** Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91% Nach Captain Toads Glanzmonat kehrt die Nintendo-Prügelei zurück auf die Top-Position.	
2	**MARIO KART 8**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
3	**SUPER MARIO 3D WORLD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
4	**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
5	**CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 81%
6	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
7	**HYRULE WARRIORS**	Entwickler: Omega Force/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84%
8	**NINTENDO LAND**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 80%
9	**LEGO CITY: UNDERCOVER**	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 82%
10	**PIKMIN 3**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91%

TOP 10 LESER (Wii U)

1		**SUPER SMASH BROS.** Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91% Im Februar sind keine neuen Wii-U-Spiele erschienen, hier hat sich also nichts getan.	
2	**MARIO KART 8**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
3	**SUPER MARIO 3D WORLD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
4	**CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 81%
5	**HYRULE WARRIORS**	Entwickler: Omega Force/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84%
6	**BAYONETTA 2**	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 93%
7	**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
8	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
9	**SKYLANDERS: TRAP TEAM**	Entwickler: Toys for Bob/Beenox Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 83%
10	**NEW SUPER MARIO BROS. U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%

TOP 10 REDAKTION (Wii U)

1		**MARIO PARTY 10** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/15 Spielspaß: 82% Perfekt ist die neue Mario Party zwar nicht, doch sie macht dennoch viel Laune!	
2	**SUPER SMASH BROS.**	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
3	**MARIO KART 8**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
4	**BAYONETTA 2**	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 93%
5	**HYRULE WARRIORS**	Entwickler: Omega Force/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84%
6	**CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 81%
7	**SUPER MARIO 3D WORLD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
8	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
9	**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
10	**SKYLANDERS: TRAP TEAM**	Entwickler: Toys for Bob/Beenox Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 83%

TOP 10 SATURN (3DS)

1		**THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D** Entwickler: Grezzo/Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92% Ratzfatz hat das 3DS-Remake zu *Majora's Mask* die Charts gestürmt!	
2	**POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
3	**TOMODACHI LIFE**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
4	**SUPER SMASH BROS.**	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
5	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
6	**MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE**	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 84%
7	**MARIO KART 7**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
8	**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D**	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90%
9	**POKÉMON X UND Y**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
10	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%

TOP 10 LESER (3DS)

1		**THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D** Entwickler: Grezzo/Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92% Das neue *Zelda*-Abenteuer für 3DS begeistert unsere Leser ungemein.	
2	**POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
3	**SUPER SMASH BROS.**	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
4	**TOMODACHI LIFE**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
5	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
6	**FANTASY LIFE**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 87%
7	**SUPER MARIO 3D LAND**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
8	**MARIO KART 7**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
9	**THEATRHYTHM FINAL FANTASY: CURTAIN CALL**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 85%
10	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%

TOP 10 REDAKTION (3DS)

1		**THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D** Entwickler: Grezzo/Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92% Und schon wieder *Zelda*! *Majora's Mask 3D* ist derzeit DAS Spiel für 3DS.	
2	**SUPER SMASH BROS.**	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
3	**MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE**	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 84%
4	**PERSONA Q: SHADOW OF THE LABYRINTH**	Entwickler: Atlus Hersteller: Atlus	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 88%
5	**POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
6	**TOMODACHI LIFE**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
7	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
8	**FANTASY LIFE**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 87%
9	**THEATRHYTHM FINAL FANTASY: CURTAIN CALL**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 85%
10	**INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES: FLAMMEN./DONNER.**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/15 Spielspaß: 80%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii U und den (New) 3DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 17. Vielen Dank für eure Teilnahme!

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Dededes Hammer richtet viel Schaden bei Feinden an. Besonders praktisch ist das bei Mini-Bossen oder Endgegnern, die über mehr Lebensenergie verfügen.

Die Super-Angriffe bei aktiver Spezialverwandlung sind effektvoll animiert und füllen den ganzen Bildschirm. Da kann es auch mal leicht unübersichtlich werden.

KIRBY'S ADVENTURE Wii

Wii U Keine Wollfäden, keine per Stylus gezeichneten Regenbogen-Wege: *Kirby's Adventure Wii* orientiert sich an den klassischen Vertretern der erfolgreichen Serie.

Magolor braucht Hilfe! Der knuffige Außerirdische erleidet eine Bruchlandung auf dem Planeten Pop Star, der Heimat von Kirby. Der rosa Held hilft natürlich gerne und erklärt sich bereit, die in fünf Welten verteilten Schiffsteile zu bergen und das Gefährt wieder flott zu machen. Als Bonus sammelt er 120 Zahnräder, die Extras wie Minispiele freischalten.

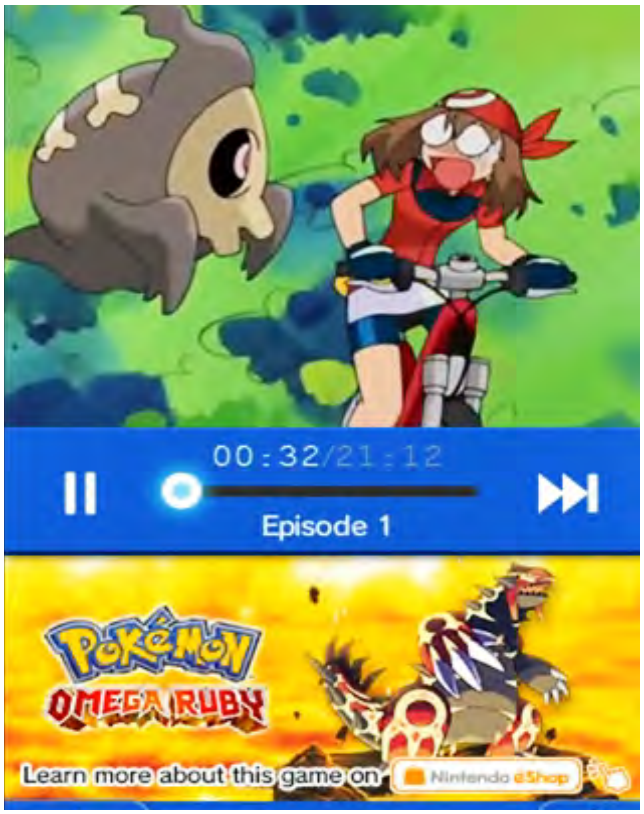
Vier Freunde

In *Kirby's Adventure Wii* geht es klassisch zu: Wenn der rosa Protagonist Gegner einsaugt, kopiert er deren Spezialfähigkeiten. So wirft der kugelrunde Kirby mit Bumerangs um sich, ruft mächtige Drachen herbei, spuckt Feuer oder schwingt in Indiana-Jones-Manier die Peitsche. Der Schwierigkeitsgrad ist serientypisch nicht allzu hoch und gut für jüngere Spieler geeignet. Anspruchslos ist das Jump & Run deshalb jedoch nicht; viele der Zahnräder sind klug versteckt und verlangen den Einsatz bestimmter Sonderfertigkeiten. Die großzügige Menge an Sammel-Items und Time-Attack-Leveln macht den ansonsten überschaubaren Umfang wett. Möchte man seinem Sprössling beim Zocken unter die Arme greifen (oder einfach mit Freunden Spaß haben), genügt ein Druck auf die Wiimote und zum Preis von einem Kirby-Leben mischt ein weiterer Spieler mit. Bis zu vier Teilnehmer gleichzeitig sind möglich, auch die beiden freischaltbaren Minispiele kann man in der Gruppe bestreiten. Zur Wahl stehen ein Waddle Dee, Dededede, ein gelber Kirby und Meta Knight. Die Mitstreiter können sich (vom zweiten Kirby abgesehen) nicht verwandeln und greifen auf ihre Standardbewaffnung zurück. *Kirby's Adventure Wii* ist ein farbenfrohes Spiel und die unterschiedlichen Abschnitte sind mit passenden, klassischen *Kirby*-Melodien unterlegt – in der Wüste zum Beispiel erklingen heiße Samba-Rhythmen. Die stilisierte, bonbonbunte Optik macht auch auf der Wii U eine gute Figur, allerdings kommt es gelegentlich zu unschönen Framerate-Einbrüchen. Das Spiel unterstützt zudem nur eine Steuerung per quergehaltener Wiimote, andere Pads kann man nicht nutzen. Anders als die Serienteile *Kirby und das magische Garn* oder *Kirby: Power-Malpinsel* bietet *Kirby's Adventure Wii* weder optisch noch spielerisch Innovation, das simpel-solide Spielprinzip samt Verwandlungen und versteckten Zahnrädern unterhält aber trotzdem. Besonders charmant ist das Jump & Run, wenn man gemeinsam mit Freunden den Planeten Pop Star durchforstet. Die Teamkollegen heilt man zum Beispiel mit einem dicken Schmatz – ist das nicht süß?

Katharina Reuß

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Hal Laboratory
Termin:	19. Februar 2015
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	7

Verschluckt Kirby den leuchtenden Gegner am oberen Bildschirmrand, schnappt er sich eine besonders starke Spezialkraft. Dieses Feature macht den rosa Wonneproppen seit jeher aus.



Maike hat hier eine unheimliche Begegnung mit dem Pokémon Zwirrlicht – wenn ihr möchtet, könnt ihr euch die Szene dank Spulfunktion immer wieder anschauen.

NINTENDO ANIME CHANNEL

3DS Kleiner Bildschirm, großes Kino: Der 3DS liefert Anime-Kost für unterwegs.

Nachdem das Schicksal von Nintendos Fernseh-Service TVii in Europa sehr lange im Dunkeln lag, sorgte Big N Mitte Februar still und heimlich für Klarheit und cancelte das Format (für mehr Infos lest hierzu unsere Meldung im News-Bereich). Als eine Art Entschädigung kann man jetzt aber den Anime Channel betrachten, der kostenlos verfügbar ist und 200 Blöcke auf eurem 3DS beansprucht. Das Startaufgebot fällt mit den Serien *Inazuma Eleven, Kirby* und *Pokémon* – Letztere beginnt mit der sechsten Staffel – noch etwas überschaubar aus, aber hier will Nintendo in Zukunft kontinuierlich neue Inhalte liefern. Während auf dem oberen Bildschirm die je 20-minütigen Folgen in akzeptabler Handheld-Qualität gestreamt werden, könnt ihr auf dem Touchscreen zu einer beliebigen Stelle vorspulen oder die Sprachausgabe ändern – allerdings ohne Japanisch. Den Marketing-Wert des Channels hat Nintendo natürlich nicht außer Acht gelassen, wird euch doch jederzeit ein Link zum eShop des zur Serie passenden Spiels vor die Nase gehalten, wo ihr die Abenteuer dann selbst nachspielen könnt. Es bleibt abzuwarten, ob das Angebot bald so reichhaltig sein wird wie der Anime-Channel der Wii U in Japan. **Marco Cabibbo**

Genre:	Anwendung
Entwickler:	Nintendo
Termin:	13. Februar 2015
Preis:	kostenlos
WERTUNG	7

BLASTER MASTER

Wii U Schon lange vor *Metal Slug* lernten Panzer, wie man agil durch die Gegend hüpft.

Erfolgreiche Konzepte finden schnell ihre Nachahmer – kein Industriezweig der Unterhaltungsbranche macht hier eine Ausnahme. Ein altes Beispiel hierfür stellt *Mega Man* dar, das bei seiner Erstercheinung einen wahren Boom an Jump & Shoots auslöste. Auch *Blaster Master* gehört dieser Kategorie an, was jetzt aber nicht automatisch heißen soll, dass vom blauen Roboter inspirierte Titel keine eigenen Ideen vorweisen können. Damals wie heute sticht *Blaster Master* durch seinen stetigen Perspektivenwechsel hervor. In jedem der acht Stages seid ihr zunächst als agiler Panzer unterwegs und müsst eure Zielfertigkeiten sowie akkurates Sprung-Timing unter Beweis stellen. In der zweiten Level-Hälfte bewegt ihr euch zu Fuß fort, was spielerisch wie eine Mischung aus *The Legend of Zelda* und *Bomberman* anmutet. *Blaster Master* ist auch nach all den Jahren immer noch ein kniffliges, dank präziser Steuerung aber faires Spiel. Die fehlende Passwortfunktion wird zudem durch den Speicher-Slot der Wii U ausgeglichen. **Marco Cabibbo**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Sunsoft
Termin:	13. Februar 2015
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	7

Anders als *Mega Man*, welches sicher in vielerlei Hinsicht als Inspiration diente, kann euer Panzer auch in andere Richtungen schießen. Selbst ohne Extrawaffe.

Dass der Hauptcharakter des Spiels an Bomberman erinnert, kommt nicht von ungefähr. Immerhin ist *Blaster Master* von ein und demselben Entwickler.

Charakterporträts wie diese gibt es nur in der Einleitung des Spiels sowie dem tollen Ending. Innerhalb der Missionen hat Konami sie seinerzeit geschnitten.

Cybernator wechselt immer wieder von Lauf- zu Flugsequenzen. Sogar einen Höhlenabschnitt gibt es, wo ihr ohne das nützliche Radar auskommen müsst.

CYBERNATOR

Wii U An alle Leser: Dies ist keine Übung! Begebt euch sofort auf eure Stationen, werft den Motor eures Wii-U-Kampfroboters an und verteidigt die Basis gegen den Feind!

Halt, Stopp. Bevor jetzt wirklich einer von euch losrennt und seine zweibeinige Kriegsmaschine sucht, geben wir am besten direkt Entwarnung. Mit unserer Einleitung wollten wir natürlich auf den eShop-Release von *Cybernator* hinweisen, einem weithin sehr unterschätzen Action-Klassiker für das Super Nintendo. Dort findet die vorhin erwähnte, feindliche Invasion nämlich just in dem Moment statt, in dem ihr das Spiel startet. Bevor von der Heimat nur noch Schutt und Asche übrig ist, startet eure Nation einen Gegenangriff und versetzt euch als Rookie direkt an die vorderste Front. Diese ist in *Cybernator* pro Level weniger linear als gedacht. Ähnlich wie in *Mega Man X* laden die Stages mit verschiedenen Routen und versteckten Wegen zum Erforschen ein, was mit dem einen oder anderen Power-up belohnt wird. Auch neue Waffen können unterwegs eingesammelt und in mehreren Stufen ausgebaut werden. Die anfängliche Vulcan-Maschinenkanone verliert dabei zum Glück aber nie ihre Relevanz und erhält später durch von Oberflächen abprallende Geschosse sogar einen taktischen Wert, den ihr an vielen Stellen für euch nutzen könnt.

Schnittige Mechs

Für ein Spiel dieses Genres, welches sich primär auf kurzweilige und unkomplizierte Action versteht, haben die Macher *Cybernator* mit viel Story versehen. Jeder Level beginnt mit einer kurzen Einweisung in die nächste Operation sowie einer Startsequenz eures Mechs, üblicherweise begleitet von ein paar Worten aus dem Kommandostand. Auch innerhalb der Missionen verliert ihr mit euren Vorgesetzten nicht den Funkkontakt – im Optionsmenü dürft ihr vor Spielbeginn sogar euren Namen eintragen. Höchst seltsam ist jedoch, dass für die US- und PAL-Version die Charakterporträts in den Missionen entfernt wurden, Intro und Ending jedoch unangetastet blieben. Zwar trüben kleine Schnitte wie diese das Gesamterlebnis ein wenig, ansonsten verliert *Cybernator* jedoch nichts von seiner hohen Qualität. Grafisch toll in Szene gesetzt, sehr präzise zu steuern und mit einem äußerst hohen Wiederspielwert versehen, sind die acht Euro hier sehr gut im eShop angelegt. **Marco Cabibbo**

Genre:	Action
Entwickler:	Masaya
Termin:	27. Februar 2015
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	9

Knapp zehn Jahre nach dem SNES-Titel erschien von *Cybernator* eine Umsetzung für PS2, die allerdings mit sehr großen Balance-Problemen zu kämpfen hatte.

Am Ende tragt ihr den Kampf zur europäisch angehauchten Hauptstadt des Feindes: Im Plenarsaal des Regierungsgebäudes gilt es, eine alte Rechnung zu begleichen.

Optisch hält sich die GBA-Umsetzung sehr nahe am Original, kann dieses aber nicht übertrumpfen. Greift zu Letzterem, wenn ihr die Wahl haben solltet.

Die flammenden Windmühlen des Todes! Ein passender Name, findet ihr nicht? Alternativ könnte man sie auch die langsamen Windmühlen des Slowdowns nennen.

SUPER GHOULS 'N GHOSTS

Wii U Nicht ganz so super wie der große Bruder auf dem Super Nintendo.

Schon mehrfach war Sir Arthur dazu gezwungen, Ritterrüstung und Lanze anzulegen, weil Höllenfürst Sardius einfach nicht seine Klauen von Prinzessin Guinevere lassen kann – ob nun in den Arcades, auf dem NES, dem Super Nintendo oder wie in diesem Fall auf dem Game Boy Advance. Streng genommen handelt es sich bei vielen Titeln davon nur um Portierungen oder Abwandlungen des Originals, aber ihr versteht, was gemeint ist. Gehört der Feldzug von Arthur auf dem SNES zu den klar besseren Titeln der Serie, reicht die fast identische Version für Nintendos 16-Bit-Game-Boy nicht an sie heran. Die Probleme sind hier in erster Linie technisch begründet. Aufgrund des kleinen Displays war Capcom gezwungen, den Bildschirmausschnitt zu verkleinern, was euch als Spieler weniger Zeit zum Reagieren lässt. Viele, teils sehr böse Slowdowns tun dem Spiel ebenfalls keinen Gefallen, aber durch alternative Routen und neu designte Stages aus den Vorgängern lohnt sich ein Kauf besonders für große Fans der Reihe. **Marco Cabibbo**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Capcom
Termin:	20. Februar 2015
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	7

CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE

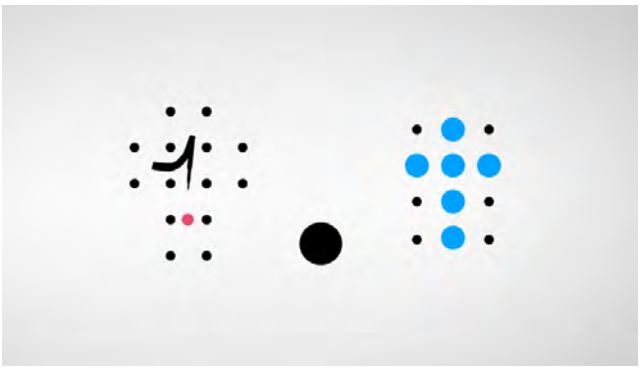
Wii U Frieden und Heiterkeit auf Schloss Castlevania: Das bleibt wohl für immer Utopie.

Langsam, aber sicher bahnt sich Konamis uralte Vampirjäger-Reihe ihren Weg an die Spitze der am meisten vertretenen Titel im eShop. Nachdem *Circle of the Moon* in der vergangenen Ausgabe die Riege der GBA-*Castlevanias* eröffnete, folgt nun die Fortsetzung, die erstmals 2002 erschien. Das Metroidvania-Spielprinzip behält auch *Harmony of Dissonance* bei: Viele Bereiche des uralten Schlosses können erst mit den richtigen Fähigkeiten ausgekundschaftet werden, besiegte Gegner entlohnen euch mit Erfahrungspunkten und sporadisch tauchen Charaktere auf, welche die Story vorantreiben. Gerade die Hintergrundgeschichte ist überraschenderweise eine der großen Stärken des Spiels, entpuppt sich der zunächst simpel erscheinende Plot doch als sehr mysteriös und offenbart so manch unvorhergesehene Wendung. Auch technisch gab sich Konami mit Mut zur Farbe und besseren Animationen im Spiel keine Blöße. Auf dem Modul Platz machen musste hierfür aber leider der Soundtrack, der für ein *Castlevania* erschreckend generisch ausgefallen ist. Sehr schade, der Gesamtqualität schadet es zum Glück aber kaum. **Marco Cabibbo**

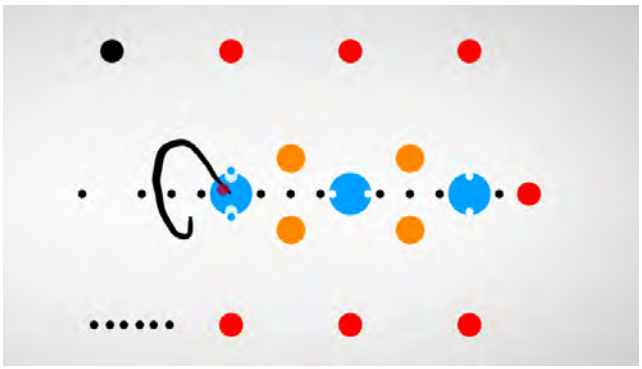
Genre:	Konami
Entwickler:	Konami
Termin:	20. Februar 2015
Preis:	8,99 Euro
WERTUNG	8

„Viel Glück, ich stehe hinter 7.000 Skeletten." – Wie so oft müsst ihr auch Gevatter Tod zum Duell fordern, der seit jeher mit Graf Dracula zusammenarbeitet.

Das kennt man ja von den Metroidvanias: Mit den richtigen Fähigkeiten und einem aufgepowerten Helden sind anfangs gefährliche Gegner flugs beseitigt.



Die links eingeschlagene Richtung, die dicke Strichführung mit der abrupten Wende nach unten wird beibehalten. Erreicht ihr so auch die blauen Kreise?



Jeder Punkt, ob nun die schwarzen oder die bunt eingefärbten, ist wohlüberlegt platziert. Um alle zu erwischen, müsst ihr lange überlegen und ausprobieren.

BLEK

Wii U Es muss halt doch nicht immer ein aufwendiges Grafikgewitter sein.

Grafisch minimalistischer kann ein Spiel kaum ausfallen, wenn außer dem weißen Hintergrund nur ein paar farbige Punkte auf dem Bildschirm zu sehen sind. Während es gilt, die schwarzen Symbole mit dem Stylus weitläufig zu umgehen, müsst ihr die bunten Pünktchen auf eurem Weg einsammeln. Dies erreicht ihr, indem kleine Striche in die gewünschte Richtung gezogen werden. Diese behalten ihren gezogenen Kurs fortan bei, bis sie entweder den Bildschirm verlassen oder vom Rand abprallen. Ihr müsst also schon von Anfang an eine grobe Vorstellung davon haben, wie der Strich, den ihr am Anfang gezeichnet habt, sich 30 Sekunden später verhalten wird. So wird aus dem zunächst babyleicht erscheinenden Titel schnell ein sorgfältig zu planendes Puzzle-Spiel für geduldige Spieler. Im Zuge dessen hat man an den insgesamt 60 Stages enorm lange zu knabbern. Schon öfters wurden Tablet-Spiele für Handheld-Konsolen umgesetzt, doch selten funktionierte dies so gekonnt und eingängig wie bei *Blek*. **Marco Cabibbo**

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Kunabi Brother
Termin:	13. Februar 2015
Preis:	5,49 Euro
WERTUNG	7

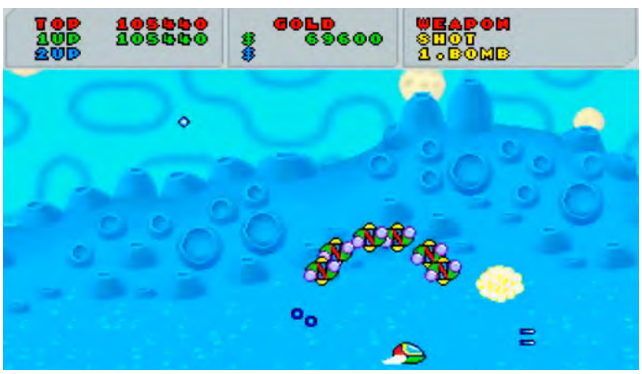
3D FANTASY ZONE

3DS Weg vom Weltraum, hin zur Blumenwiese mit lustigen Gesichtern!

Es ist zwar schon einige Monate her, aber vielleicht habt ihr ja noch unser Retro-Feature von der Ausgabe 09/14 im Kopf, wo unter anderem das Spiel *Fantasy Zone* Erwähnung fand. Voilà, ab sofort dürft ihr den besagten Titel auch auf dem 3DS neu erleben. Wie schon bei anderen Klassikern, zuletzt etwa *Afterburner 2*, hat man bei der Portierung technisch saubere Arbeit geliefert und die 3D-Fähigkeiten des Handhelds sinnvoll implementiert. Das zeitlose Gameplay bleibt derweil unangetastet: In horizontal angelegten Stages, bei denen ihr nach links und auch nach rechts fliegen könnt, müssen Feindformationen und Basen zerstört werden, um anschließend einen Boss hervorzulocken. Der Spielname verrät dabei schon, dass ihr es bei *Fantasy Zone* nicht mit einem Space-Shooter zu tun bekommt. Stattdessen setzt man auf bunte Farben und gute Laune. Von der charmanten Aufmachung sollte man sich jedoch nicht zu sehr täuschen lassen, denn spielerisch hat es *Fantasy Zone* wahrhaft in sich. **Marco Cabibbo**

Genre:	Action
Entwickler:	Sega
Termin:	13. Februar 2015
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	8

Fun Fact Nr. 363: Der kleine Flieger namens Opa-Opa stand mal zur Auswahl, das Maskottchen von Konami zu werden. So alt ist der Charakter mittlerweile schon.



Im Verbund mit *Cybernator* – für den Test müsst ihr nur einmal zurückblättern – bildet *3D Fantasy Zone* in diesem Monat ein tolles Paket für Arcade-Fans.

Und da sind sie auch schon weg: Durch die Möglichkeit, Geister fressen zu können, erhält *Pac-Attack* eine spaßige Komponente, die auch etwas Taktik ermöglicht.

Sofern sich euer Behälter mit dermaßen vielen Geistern und Blöcken füllt, habt ihr irgendwo was falsch gemacht. Fangt mit klarem Kopf am besten noch mal neu an.

PAC-ATTACK

Wii U Schon lange vor den Geisterabenteuern hatte Pac-Man so seine Ablegerserien.

Der gelbe Pillenschlucker Pac-Man ist in seinen 35 Lebensjahren schon weit herumgekommen. Auch wenn er sich in seinem One-Screen-Labyrinth mit Inky, Pinky, Blinky und Clyde nach wie vor am wohlsten fühlt, hat er sich auch mal an so manch anderem Genre versucht. Selbst in die oftmals kopierten *Tetris*-Gefilde hat sich Bandai Namcos Maskottchen mit *Pac-Attack* mal gewagt. Das Prinzip ist dabei sehr ähnlich, allerdings verstecken sich bei den Blöcken, die nach unten purzeln, immer wieder Geister. Das erschwert euch natürlich das Auflösen von Reihen, doch ihr könnt die störenden Gespenster fix von einem hungrigen Pac-Man auffuttern lassen, der in jedem dritten Block auftaucht. Wichtig ist jedoch die richtige Positionierung, denn Pac-Man mampft nur die Reihen auf, welche sich direkt vor seinem gefräßigen Schlund befinden. Insgesamt ein netter *Tetris*-Klon, der dem Original aber nicht die Pille reichen kann. Oder die Erdbeere. Oder was Pac-Man sonst so am liebsten futtert. **Marco Cabibbo**

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Bandai Namco
Termin:	13. Februar 2015
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	6

HYRULE WARRIORS BOSS-PAKET

Wii U Ihr wolltet schon immer mal als Ganon euer Unwesen treiben? Kein Problem!

Mit dem Boss-Paket schicken Omega Force und Nintendo nun den vierten und letzten DLC in die Schlacht und runden damit ein richtig starkes Aufgebot an Zusatzinhalten für die *Zelda*-Action ab. Wie der Name schon sagt, dreht sich diesmal alles um Bosse, und das kostengünstige Downloadpaket schaltet zwei neue Herausforderungs-Modi frei: Boss-Herausforderungen und Ganons Rache. In den Boss-Herausforderungen geht es entweder darum, eine bestimmte Anzahl an Gegnern zu besiegen oder so viele Gegner wie möglich, bevor die Zeit abläuft. Der Clou: Neue Feinde tauchen erst auf, wenn ihr Riesenmonster erlegt. Und die wüten in diesem Modus in Hülle und Fülle über das Schlachtfeld – teilweise sogar in einer noch stärkeren, dunklen Version! Ganons Rache dreht den Spieß hingegen um und steckt euch in die Haut des Riesenebers, in dessen Gestalt ihr alles und jeden zu Kleinholz zerlegt. Beide Modi machen Laune, bieten aber eindeutig weniger Langzeitmotivation als die ersten drei DLC-Pakete. **Viktor Eippert**

Genre:	Action
Entwickler:	Omega Force
Termin:	27. Februar 2015
Preis:	2,99 Euro
WERTUNG	7

Zusätzlich zu den zahlreichen normalen Riesenmonstern bekommt ihr es in den Boss-Herausforderungen auch mit dunklen, stärkeren Versionen davon zu tun.

Als Ganon könnt ihr richtig stark austeilen, seid aber sehr unbeweglich und aufgrund von Ganons enormer Größe ein leichtes Ziel für Gegner.

Der fünfte Teil unseres Specials will ganz hoch hinaus: In dieser Ausgabe lassen wir einen längst entschwundenen Klassiker für das SNES wieder aufleben.

Aufleben ist in diesem Fall leider das passende Wort, denn sowohl der japanische Entwickler Neverland Co. als auch viele bei ihm entstandene Serien sind so manchem Spieler der Neuzeit nicht mehr wirklich bekannt. Am ehesten „Klick“ im Kopf macht es bei den jüngeren Lesern wohl, wenn man *Rune Factory 4* erwähnt – das letzte offizielle Spiel von Neverland, bevor das Unternehmen Ende November 2013 seine Pforten schließen musste. Ansonsten ist das 20 Jahre zuvor gegründete Studio nur noch im Gedächtnis der älteren Zockergeneration verankert. Dass das Studio im Genre der Rollenspiele mal ganz oben mitgespielt hat, verdankt es aber nicht *Rune Factory*, sondern der RPG-Reihe *Lufia*.

Ein Held muss her

Zugegeben, gerade in Europa ein nicht oft gehörter Name, denn von den insgesamt sechs Titeln der Serie erschienen auf unserem Kontinent gerade einmal zwei – *Lufia: The Legend Returns* für den Game Boy Color im Jahr 2001 und 1997 *Lufia 2: Rise of the Sinistrals* auf dem Super Nintendo. Zwar wurde Ersteres im vergangenen November auch bei uns im eShop veröffentlicht, vom SNES-Titel fehlt allerdings nach wie vor jede Spur. Wobei es natürlich auch falsch wäre, das Spiel hierzulande als *Lufia 2* neu aufzulegen, denn schon damals wurde das Rollenspiel aufgrund des fehlenden ersten Teils schlicht und einfach als *Lufia* bezeichnet.

Der Beginn einer großen Reise: Die Idee vom Krieger, der ausziehen muss, um die Welt zu retten, mag nicht neu sein, doch in *Lufia* ist sie vor knapp 20 Jahren glaubhaft umgesetzt worden.

Dies hatte für den hiesigen Spieler keine wirklichen Nachteile. Im Gegenteil, es sollte sich sogar als Vorteil erweisen, wie wir später noch feststellen werden. Ob nun PAL- oder NTSC-Format: Die Geschichte von *Lufia* beginnt sehr dezent und macht euch ohne Umschweife mit dem Hauptcharakter Maxim bekannt, der sich als Monsterjäger seine Brötchen durch das Erlegen von finsteren Kreaturen verdient. Obwohl er sich angesichts der immer häufiger auftauchenden Dämonenhorden nicht wirklich beschweren sollte, merkt auch Maxim schnell, dass hier etwas nicht stimmt. Als ihm dann aber von einer geheimnisvollen Frau namens Iris offenbart wird, dass nur er über die Kräfte verfügt, den sich sammelnden Kräften der Hölle Einhalt zu gebieten, bleibt ihm nichts anderes übrig, als seine Heimatstadt zu verlassen und nach der Quelle des Übels zu suchen. Begleitet wird er dabei, mehr oder weniger freiwillig, von Kindheitsfreundin und Ladenbesitzerin Tia – und sie wird bei Weitem nicht das einzige Gruppenmitglied bleiben. Im Verlauf eurer Reise schart ihr nach und nach weitere Krieger um euch, doch am rundenbasierten Kampfgeschehen nehmen immer nur vier von ihnen aktiv teil. Während Angreifen, Abwehren und Zaubersprüche einsetzen recht selbsterklärend ist, kommt durch die Spezialfähigkeiten eine Besonderheit ins Spiel. So gut wie jeder Ausrüstungsgegenstand (und davon gibt es in *Lufia* eine ganze Menge) birgt eine Spezialfähigkeit in sich, die sein Träger im Kampf einsetzen kann. Das Spektrum reicht hier von Support-Talenten über Heilzauber bis hin zu großflächigen Angriffsfertigkeiten. Verwenden könnt ihr diese speziellen Begabungen jedoch nur, wenn der entsprechende Charakter ausreichend Zornpunkte angesammelt hat – welche ihr wiederum nur durch vom Gegner kassierte Treffer erhaltet. Weil sich diese Fähigkeiten über den gesamten Spielverlauf hinweg als nützlich erweisen, lohnt es sich, mit angestauter Wut ins nächste Boss-Duell zu gehen. Da es keine zufallsgenerierten Kämpfe gibt (von der Oberweltkarte mal abgesehen) und ihr somit sämtliche Gegner sehen könnt, bleibt die Wahl stets euch überlassen. Allzu oft an den Schergen vorbeilaufen solltet ihr aufgrund der Gefahr von unterlevelten Helden aber nicht.

Nussiges Rätsel-Aroma

Während die Kämpfe in *Lufia* zwar funktionieren, aber schon damals nicht sonderlich herausragend waren, sind es besonders die vielen Rätsel, welche langfristig in Erinnerung bleiben. In nahezu jeder Höhle und jeder Festung warten Knobelaufgaben, Schieberätsel und Schalterkombinationen auf euch, von denen es einige wirklich in sich haben

Tia ist nicht nur eure Kindheitsfreundin, sondern auch der erste Charakter, der euch auf eurer Suche begleitet. Im Spielverlauf kommen noch weitere dazu.

Bevor es ans Stechen und Zaubern geht, wählt ihr für jeden Charakter eine Option aus. Je agiler er ist, desto schneller darf er eure Befehle in die Tat umsetzen.

LUFIA – EINE KURZLEBIGE REIHE

Oder besser gesagt: *Lufia* war sehr oft zur falschen Zeit am falschen Ort.

Entwickler Neverland hätte sich wahrhaft kaum einen besseren Zeitpunkt für den Start der *Lufia*-Reihe aussuchen können. Genauer gesagt war das Rollenspiel 1993 sogar der erste Titel, den das japanische Studio auf dem Super Famicom veröffentlichte. Somit war er in bester Gesellschaft des goldenen JRPG-Alters. War dem allerersten *Lufia*, das den Untertitel *Fortress of Doom* trug, ein großer Erfolg noch verwehrt, konnte die Fortsetzung *Rise of the Sinistrals* weltweit hohe Wertungen einfahren und sich einen Ruf als hochwertiges Rollenspiel erarbeiten. Genau zu diesem kritischen Zeitpunkt, an dem Neverland seine noch junge wie vielversprechende Reihe auf die nächste Konsolen-Ebene hätte hieven müssen, patzte der Entwickler. Anstatt auf dem Nintendo 64, der Playstation oder gar der Dreamcast entschied man sich, erst 2001 ein neues *Lufia* auf dem Game Boy Color zu veröffentlichen. Durchaus ein mutiges Unterfangen, ein solch umfangreiches Spiel für Nintendos alten Handheld zu entwickeln, doch dies entpuppte sich als verkaufstechnisch unkluge Entscheidung. Zeitlich besser traf es da schon der GBA-Ableger *Lufia: The Ruins of Lore*, auch wenn dieser qualitativ nicht den hohen Standard von *Rise of the Sinistrals* erreichen konnte. Einer der Gründe hierfür dürfte unter anderem die Tatsache sein, dass das Spiel von einem anderen Entwickler-Team produziert wurde. Danach sollte es bis zum Jahr 2010 dauern, ehe Neverland wieder Hand an *Lufia* anlegte – und zwar in Form eines Remakes des zweiten Teils für den Nintendo DS namens *Lufia: Curse of the Sinistrals*. Ließ man hier diverse Elemente des Originals nahezu unangetastet (die Musikuntermalung ist nach wie vor fantastisch gelungen), machte man aus dem Kampfsystem flotte 3D-Battles und unterzog alle Charaktere einem optischen Lifting. Maxim und Co. entfernten sich stark vom westlichen Mittelalter-Look und versprühten nun deutlich mehr Japano-Flair. Obwohl *Curse of the Sinistrals* ein recht dezentes RPG mit für DS-Verhältnisse ordentlicher 3D-Grafik war, konnte es sich leider nicht am Markt durchsetzen.

und euren Kopf zum Rauchen bringen. Regen Gebrauch macht *Lufia* dabei auch von eurer Spezialausrüstung: Ähnlich wie in *The Legend of Zelda* müsst ihr Bomben, Pfeile, Enterhaken oder Kettenhammer einsetzen, um die euch gestellten Rätsel zu lösen. Habt ihr euch mal selbst ins Aus manövriert oder findet ihr bei einer Plattform-Schieberei nicht mehr den Weg zurück, kann mit dem Ursprungs-Zauber der Anfangszustand des Raumes wiederhergestellt werden. In Form kurzer Gedichte erhaltet ihr meistens Hinweise darauf, was für die Lösung eines Rätsels zu tun ist, oft müsst ihr jedoch selbst genau nachdenken und ein wenig herumprobieren. Wer sich an die Farbblöcke aus den Katakomben von Lunaria oder das nachwachsende Gras vom Drachenberg erinnert, weiß genau, von welchen Kopfnüssen wir sprechen. Selbst mit dem offiziellen Spieleberater, der dem Modul damals beilag, musste man seinen eigenen Grips oftmals gehörig anstrengen, um auf des Rätsels Lösung zu kommen.

Geizt nicht mit eurem Zorn, repräsentiert durch den orangefarbenen Balken: Geht euer Held im Kampf zu Boden, sind auch sämtliche Zornpunkte vorerst futsch.

Es darf auch mal gelacht werden: *Lufia* ist insgesamt zwar echt kein leichtfüßiges Rollenspiel, aber ganz hat man den Humor zum Glück nicht ausgelassen.

Die kleine Fee rechts neben eurer Gruppe ist eines von sieben optionalen Kapselmonstern, die ihr im Spiel suchen, aufziehen und mit ins Gefecht nehmen könnt.

Einige Dungeons, vor allem zu Beginn des Spiels, haben mit der Hauptquest nicht viel zu tun und dienen als recht langes, aber gut eingefangenes Tutorial.

Nebenquest-Volltreffer

Nicht viele Rollenspiele der 16-Bit-Ära boten dem Spieler umfangreiche Sonderaufgaben, die man jederzeit abseits der Hauptstory erledigen konnte. *Lufia* stellte hier ein echtes Novum dar, da dem Spieler einige sehr umfangreiche Nebenquests geboten wurden. Die mit Abstand größte davon ist ganz klar die Ahnenhöhle, die sich euch nach einem groben Drittel des Spiels eröffnet. Sobald ihr sie betretet, müssen alle Gegenstände abgelegt werden und ihr fangt mit eurer Truppe wieder auf der ersten Stufe an. Gemäß dem Prinzip heutiger Rogue-like-RPGs müsst ihr in den vor euch liegenden 99 zufallsgenerierten Etagen versuchen, so weit wie möglich zu kommen. Beißt eure Truppe ins Gras, müsst ihr wieder oben von Neuem anfangen. Mühe und Ausdauer werden allerdings reichhaltig belohnt: Den Inhalt der seltenen blauen Kisten dürft ihr nämlich behalten, allerdings nur, wenn euch mit dem noch selteneren Item „Gotteshand“ die Flucht aus der Ahnenhöhle gelingt. Alleine diese Quest ist dermaßen umfangreich, dass sie fast schon ein eigenes Spiel im Spiel darstellt und die anderen Nebenaufgaben fast verblassen lässt. Gleich zweimal dürft ihr auf die Suche nach seltenen Dracheneiern gehen und euch dafür exklusive Belohnungen abholen, die sich auf eurer Reise noch als nützlich erweisen werden. Sogar leichte *Pokémon*-Elemente könnt ihr in *Lufia* in Form von sieben versteckten Kapselmonstern finden. Jeweils eines davon darf euch in jedem Kampf begleiten, agiert dabei aber komplett selbstständig und regeneriert sich nach jedem bestandenen Gefecht wieder. Füttert ihr euren Schützling zudem mit nicht mehr zu gebrauchender Ausrüstung, die

Schalterrätsel und Kombinationsaufgaben gibt es in Hülle und Fülle sowie allen denkbaren Schwierigkeitsstufen.

An Animationen wird in den Kampfsequenzen von *Lufia* gespart. Eine Ausnahme bilden allerdings die Zaubereffekte, die echt cool in Szene gesetzt sind.

Euer Schiff Excerion, mit dem ihr die Meere erkundet, wird mehrmals im Spiel gehörig gepimpt: In U-Boot-Form lohnt sich auch das Absuchen des Meeresgrundes.

seinen Geschmacksnerv trifft, sind sogar mehrere Evolutionsdurchgänge möglich. Durchaus eine Bereicherung, bleiben die Kapselmonster aber nur ein netter Zusatz und beeinflussen den Kampfverlauf nur selten klar zu euren Gunsten. Gab sich *Lufia* im Bereich der optionalen Nebentätigkeiten für damalige Verhältnisse also recht umfangreich und sogar ziemlich innovativ, beließ man es bei der Hintergrundgeschichte bewusst dezent. Von einigen für die Story irrelevanten Lückenfüller-Missionen und anfänglichen Startschwierigkeiten mal abgesehen, zelebriert *Lufia* den klassischen Kampf zwischen Gut und Böse, in dem eine Schar von auserwählten Kriegern gegen die mächtigen Höllenfürsten antreten muss, um die Welt zu retten.

Höchste Klasse

Allerdings schafft es *Lufia* nahezu meisterhaft, mit den simpel erscheinenden Einzel-Elementen eine hochemotionale Story zu erzählen, die besonders ab der zweiten Hälfte des Spiels mehr und mehr an Fahrt aufnimmt. Vor allem die glaubwürdigen Charaktere haben daran einen großen Anteil. Egal ob Tias gutmütig-sensible Ader oder Dekars Überzeugung von seinen kämpferischen Fertigkeiten – selbst ohne ausufernde Dialogberge ist die Motivation jedes einzelnen Helden nachvollziehbar und die Geschichte glaubwürdig erzählt. Zu einem bestimmten Zeitpunkt nimmt sie sich sogar die Zeit, um intern mehr als ein ganzes Jahr verstreichen zu lassen. Der große Clou für europäische Spieler ist

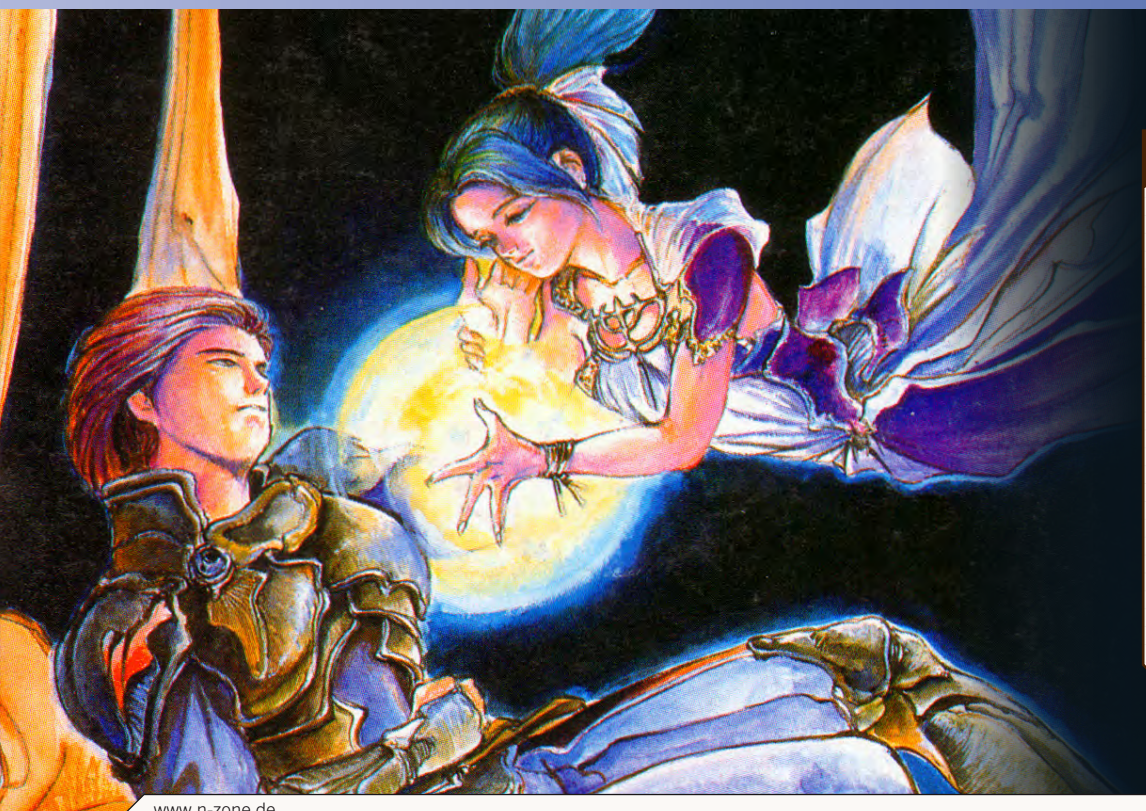
Das schwerste Rätsel der Welt. Zumindest in *Lufia*. Wer sich durch dieses harte Puzzle durchquält, wird mit einigen exzellenten Gegenständen belohnt.

Pfeile und Enterhaken haben noch einen weiteren Zweck: Ihr könnt Monster damit für einige Schritte betäuben und so einem Kampf aus dem Weg gehen.

Mehr als einmal kreuzt ihr im Verlauf eures Abenteuers die Klingen mit den Höllenfürsten, doch erst das finale Duell am Ende des Spiels bringt die Entscheidung.

Trotz simpler Stilmittel und vergleichsweise wenig Text gelingt *Lufia* das Kunststück, ein bewegendes wie einnehmendes Rollenspielerlebnis zu erschaffen.

zudem die Tatsache, dass es sich bei *Lufia* eigentlich um ein Prequel handelt. Während im ersten *Lufia* die Schlacht gegen die Höllenfürsten das Intro bildet, stellt diese im hierzulande veröffentlichten Teil das große Finale dar, dessen Ausgang deutschen Spielern seinerzeit also noch nicht bekannt war. Und das war beileibe nicht zimperlich: Wem schon das Schicksal des Nebencharakters Aeris aus *Final Fantasy 7* ein paar Jahre später zu hart war, sollte beim Abspann von *Lufia* lieber die Augen zumachen. Weggeschaut haben beim ursprünglichen Release des Titels außerhalb von Japan leider viele Spieler, denn als *Lufia* 1996 auf dem Super Nintendo erschien, war schon längst die Ära von Playstation und N64 angebrochen. An veralteten, „flachen“ Rollenspielen wie *Lufia* hatte man sich in all den Jahren davor schon sattgesehen. Ein klein wenig berechtigt ist dies leider schon, denn weder die Kampfsequenzen noch die Levels sind grafisch herausragend – selbst das schon Jahre zuvor erschienene *Secret of Mana* konnte technisch mehr überzeugen. Der Soundtrack hingegen gehört unumstritten zu den besten SNES-Kompositionen, die in dem gesamten Jahrzehnt erschienen sind. Dermaßen gelungene Boss-Tracks hat man weder davor noch danach je wieder zu Gehör bekommen. Besonders Spieler, die das Pathos lieben, könnten in *Lufia* auch so etwas wie das letzte große Rollenspiel für das Super Nintendo sehen – wenn nicht gar eines der besten überhaupt. ■ **Marco Cabibbo**



MEINUNG
Marco Cabibbo

„*Lufia* sitzt zusammen mit *Chrono Trigger* und *Final Fantasy 6* auf meinem RPG-Thron.“

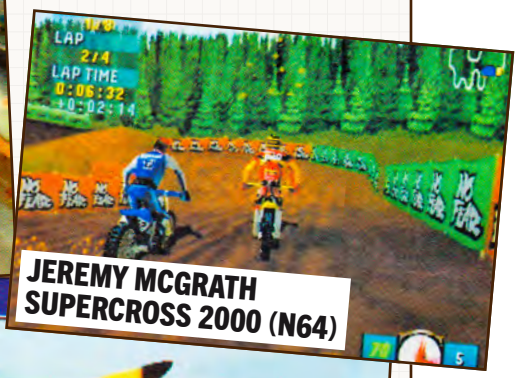
Die Farm-Simulation *Harvest Moon* war neben *Lufia* 1996 das letzte Spiel, das ich mir für das Super Nintendo gekauft habe. Nebenbei sparte ich fleißig auf ein N64 und vergnügte mich währenddessen bei einem Kumpel auf der Playstation. Ein Grafikfetischist bin ich zwar noch nie gewesen, doch hätte ich nicht gedacht, dass mich ein Rollenspiel der alten Generation noch einmal so begeistern könnte. Angefangen bei der fantastischen Musik bis hin zu dem vielleicht simplen, aber spannend aufgebauten Plot und tollen Nebenaktivitäten wie der Ahnenhöhle hat *Lufia* mich sehr lange und auch nachhaltig begeistert. Noch heute habe ich den Geschmack von gesalzenen Sonnenblumenkernen im Mund, weil ich sie während des Spielens immer geknabbert habe. Wenn ich vor der Wahl stünde, ein beliebiges Retro-RPG per eShop zugänglich zu machen, fiele meine Wahl definitiv auf *Lufia*.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 04/2000

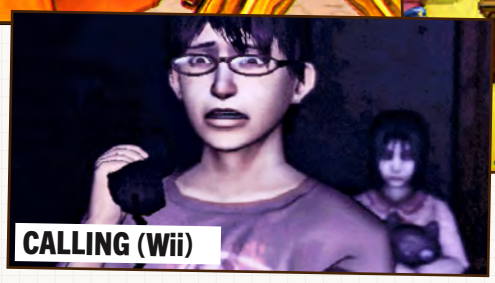


Pokémon, *Pokémon*, immer wieder *Pokémon* – auf ganzen vier Seiten war die sogenannte Rubrik „Pokémon Zone" in der N-ZONE 04/2000 bereits angewachsen. Das war's aber noch nicht mit den Taschenmonstern: Die deutsche Version von *Pokémon Stadium* stellte sich dem Test und sahnte (heute nur noch schwer nachvollziehbare) 93 Prozent ab. Auch ansonsten fanden sich viele hochwertige Titel: *Tony Hawk's Skateboarding* (jawohl, der allererste Teil der Reihe!) erlangte 90 Prozent, *Winback* stattliche 85 Prozent und *International Track & Field: Summer Games* kam auf 84 Prozent. Sogar das (zumindest in der PC-Version) vielgescholtene *Daikatana* ergatterte eine Wertung von 80 Prozent! Lediglich *Jeremy McGrath Supercross 2000* stellte mit 50 Prozent einen deutlichen Ausreißer nach unten dar. Im Vorschau-Bereich fanden sich abseits von *Turok 3: The Shadow of Oblivion* nur wenige echte Knüller: So wurden etwa *Hydro Thunder*, *NBA in the Zone 2000*, *Tarzan* und *Taz Express* vorgestellt. Der Rest des Hefts war zu einem Gutteil mit den Komplettlösungen zu *Donkey Kong 64* und *Pokémon Stadium* gefüllt. In News-Bereich liefen indessen die Spekulationen zum damals als Dolphin bekannten N64-Nachfolger und der Name des Nachfolgers zu *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* wurde endlich finalisiert: *The Legend of Zelda: Majora's Mask*. Kinder, wie die Zeit vergeht!

AUSGABE 04/2005

Resident Evil 4 im PAL-Test! Wie auch schon die Import-Version überzeugte das Horror-Fest auf voller Linie und sahnte unglaubliche 95 Prozent ab. Die Ehre, das Hauptthema der Ausgabe 04/2005 zu sein, kam aber dennoch eindeutig dem endlich erfolgten Europa-Launch des Nintendo DS zu. Unter den 16 getesteten Launchspielen war natürlich *Super Mario 64 DS* das Highlight und erlangte, wie schon im Import-Test, 88 Prozent. Wo Licht ist, ist jedoch auch Schatten – der Chatsoftware-Minispiel-Hybrid *Ping Pals* kam auf unterirdische 19 Prozent im Singleplayer, die Dating-Simulation *Sprung* schnitt mit 36 Prozent nur marginal besser ab. Generell war die Hit-Dichte zum DS-Start eher gering, neben Marios N64-Remake knackten nur *Polarium* und *Wario Ware Touched!* die 85-Prozent-Marke. Auch auf dem Gamecube war nicht alles eitel Wonne-Sonnenschein: mit 77 Prozent erwies sich *Star Fox Assault* zwar nicht als Totalausfall, blieb aber trotzdem weit hinter dem Qualitätsstandard zurück, den man bis zu diesem Zeitpunkt von der Serie gewohnt war. Der charmante 3D-Hüpfer *Tak und der Stab der Träume* hingegen entpuppte sich als Überraschungs-Hit und wurde mit verdienten 83 Prozent belohnt. Auf dem Game Boy Advance, der mit Beginn dieser Ausgabe dem Dualscreen-Nachfolger langsam, aber sicher Platz zu machen begann, lieferte Rare mit *Banjo-Pilot* einen seiner wenigen Post-Microsoft-Kauf-Titel für Nintendo ab. Während das Rennspiel mit 74 Prozent im Singleplayer halbwegs überzeugte, konnte man dasselbe von *Dead to Rights* (26 Prozent) und *Premier Manager 2004-2005* (schwache 15 Prozent) wahrlich nicht behaupten. Insgesamt eine qualitativ sehr bunt durchgemischte Ausgabe.

AUSGABE 04/2010

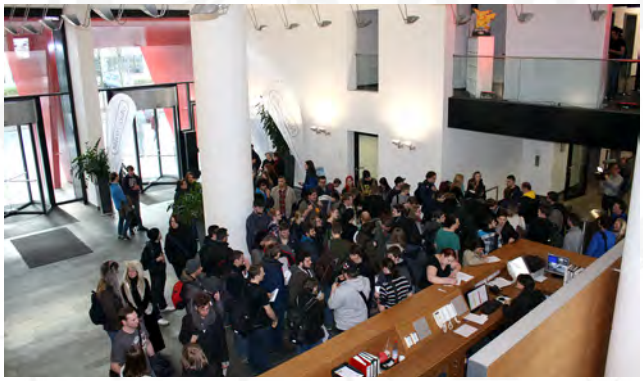


Einige tolle Spiele, gemischt mit mindestens der doppelten Menge Ramsch-Software – die N-ZONE-Ausgabe 04/2010 folgte dem zu Wii-Zeiten üblichen Muster. De facto hatte die Wii-Konsole mit *Red Steel 2* gerade einmal ein Test-Highlight zu bieten – der voll auf Wii Motion Plus ausgerichtete Ego-Shooter mit Schwertkampf-Einlagen ergatterte anständige 81 Prozent. Immerhin, das Action-Adventure *Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon* konnte mit einer Wertung von 80 Prozent ebenfalls überzeugen. Prinzipiell interessant, stellte sich das japanisch Horror-Abenteuer *Calling* leider lediglich als „nur" gut heraus – mit 74 Prozent konnte es mit der großen *Silent Hill*- und *Resident Evil*-Konkurrenz nicht mithalten. Weitere Titel, wie *Rune Factory Frontier* oder *Guitar Hero: Van Halen*, landeten ebenfalls im 60er- bis 70er-Bereich. Der wichtigste beziehungsweise die wichtigsten Titel der Ausgabe fanden sich aber ohnehin auf dem DS: *Pokémon Goldene Edition* & *Silberne Edition* kamen auf eine Singleplayerwertung von 91 Prozentpunkten und stattliche 93 Prozent im Mehrspieler. Ebenfalls gut, aber nicht ganz so gelungen wie die Hauptteile der Serie präsentierte sich *Miles Edgeworth: Ace Attorney* mit 80 Prozent. *Picross 3D*, die dreidimensionale Fassung der beliebten Zahlen-Knobelei, konnte mit 87 Prozent hingegen rundum begeistern. Etwas mau fiel mit drei Titeln der Vorschau-Teil aus – mit *Super Mario Galaxy 2* und *Metroid: Other M* waren aber immerhin große Namen darunter.

SUPER-SMASH-BROS.-TURNIER BEI NINTENDO

Wenn Nintendo zu einem deutschlandweiten *Smash-Bros.*-Turnier in seine heiligen Hallen einlädt, darf die N-ZONE natürlich nicht fehlen – wir haben uns für euch in den Kampf geworfen!

Als der japanische Traditionsentwickler vor rund 16 Jahren den Fun-Prügler *Super Smash Bros.* auf dem Nintendo 64 veröffentlichte, hätten die Jungs und Mädels aus Kyoto es sich wohl nie erträumen lassen, dass sie hier gerade den Grundstein für eine ihrer größten Spieleserien legten. Was mit einem Fun-Prügler begann, der zunächst nur für einen Release in Japan gedacht war, und aus lediglich zwölf populären Nintendo-Charakteren bestand, sollte sich mit jedem neuen Teil zu einer immer wichtigeren Reihe mausern – auf der Wii U stellt *Super Smash Bros.* mittlerweile sogar einen echten Kaufgrund für die Konsole dar. Abseits des Party-Spaßes für zwischendurch, dem sich *Smash Bros.* von Anfang an verschrieben hat, formte sich eine Turnierszene um das Spiel. Diese wollte mehr als einfach nur Falcon Punches verteilen oder mit dem Hammer aus *Donkey Kong* durch gegnerische Reihen pflügen. Es ging seit jeher um den kompetitiven Wettstreit in einem Beat 'em Up, das sich spielerisch sehr von anderen Titeln des Genres abhob und von der Fighting-Game-Community oftmals argwöhnisch beäugt wurde. Selbst Nintendo schenkte



Im Foyer des Nintendo-Hauptquartiers warten viele Fans auf Einlass. Um die Zeit zu überbrücken, packten daraufhin viele Spieler ihren 3DS aus und daddelten los.

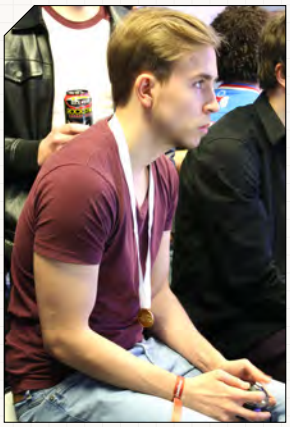
Straff organisiert: Jede Gruppe wurde einer Station zugeteilt, gut zu erkennen an diversen Nintendo-Figuren. Der Zeitplan wurde nahezu vorbildlich eingehalten.

MUSTAFA „ICE" AKCAKAYA IM INTERVIEW

N-ZONE: Seit wann bist du in der Smash-Szene aktiv und wer sind so deine Hauptcharaktere?
Ice: Wie so manch anderer Zocker auch, spiele ich *Super Smash Bros.* seit dem ersten Teil auf dem N64, aber dort zunächst nur just for fun mit Freunden. Professionell dabei bin ich seit 2008 mit *Melee*, wo ich seit mehreren Jahren auch amtierender Deutschland-Champion bin. Jetzt wage ich mich so langsam an das neue Smash, wo mir Bowser Jr. und Shiek derzeit am meisten zusagen.

N-ZONE: Bereitest du dich speziell auf ein anstehendes Turnier vor? Wie lange trainierst du?
Ice: Ich unterscheide da grundsätzlich zwischen einem Trainingsmatch gegen echte Mitspieler oder die CPU. Wenn es um den spieltechnischen Aspekt geht oder um neue Taktiken, ziehe ich klar menschliche Spieler vor. Mit der CPU übe ich nur dann, wenn es um die Basics eines neuen Charakters geht. Die Trainingszeit variiert da sehr stark, aber vor einem wichtigen Turnier sind es durchaus mal vier Stunden pro Tag.

N-ZONE: Findest du das neue *Smash Bros.* aus kompetitiver Sicht gelungen? Falls nicht: was genau würdest du verbessern?
Ice: Es ist auf jeden Fall schon mal ein Schritt in die richtige Richtung und viel besser als *Brawl*, welches mir vor allem zu langsam war. Ein echtes Fazit will ich jetzt aber noch nicht geben, dafür ist es zu früh. Potenzial ist aber definitiv vorhanden.



N-ZONE: Wie hast du auf die Meldung reagiert, dass in diesem Jahr auf der EVO gleich zwei *Smash*-Titel gespielt werden? Könnte es da Konflikte zwischen den beiden Lagern geben?
Ice: Definitiv überrascht, aber auch sehr erfreut. Das hätte wohl keiner gedacht, dass *Melee* nochmals in der Liste mit dabei sein wird. Ich selbst werde vor Ort sein und bin auch schon registriert, muss mich jedoch noch um die Flüge kümmern. Konflikte wird es bestimmt keine geben, dazu sind die beiden Communities zu sehr miteinander verbunden.

N-ZONE: Wie ist deine Einstellung zu anderen Fighting Games? Spielst du noch andere Prügelspiele?
Ice: Aktuell spiele ich zwar nur *Smash Bros.*, allerdings schaue ich mir viele Matchvideos von diversen Titeln an, da man dort viele Mindgames und Taktiken zu sehen kriegt, die man auch auf *Smash Bros.* übertragen kann. Ich mag auch die Sichtweise vieler Topspieler und wie sie über Jahre hinweg ihr Spiel am Leben erhalten. Mittlerweile hat sich *Smash Bros.* dort ja auch gut eingegliedert – anfangs hatten viele Spieler so ihre Probleme mit der Reihe, weil es nicht ganz so traditionell abläuft wie ein klassisches Beat 'em Up der Marke *Street Fighter* und Konsorten. Mittlerweile hat es sich wohl deutlich als eines erwiesen und sich auch bewiesen.

N-ZONE: In welchem Forum kann man dich treffen und um Rat fragen?
Ice: Der Name unseres Forums lautet germansmash.de. Dort findet man mich dann hier und da in diversen Forenbereichen, etwa bei Matchvideos oder den zahlreichen Turnier-Threads von lokalen wie internationalen Veranstaltungen.

dieser kleinen, aber konstanten Fangemeinde lange nur wenig Aufmerksamkeit. Mit *Super Smash Bros. für Wii U* und *3DS* sollte sich dies jedoch ändern, wie Nintendo Deutschland am 28. Februar 2015 eindrucksvoll unter Beweis stellte. An diesem Tag veranstaltete das Unternehmen nämlich in seiner Europa-Zentrale in Frankfurt ein großes Turnier. Also genau dort, wo sonst nur Journalisten und Geschäftspartnern Einlass gewährt wird.

Spannung liegt in der Luft

Hatte es die Delegation der N-ZONE bei der Anreise von Nürnberg Richtung Main-Metropole noch recht leicht, mussten viele Teilnehmer aus den verschiedensten Ecken Deutschlands eine lange Reise antreten, die schon am frühen Morgen begann. Um 12 Uhr mittags, bei recht milden Temperaturen und gelegentlichem Sonnenschein, fanden sich aber alle der rund 100 geladenen Gäste im Eingangs-Foyer von Nintendo Deutschland ein. Diese hatten sich schon Wochen zuvor über eine Internet-Anmeldung für das Turnier qualifiziert. Weil der Startschuss zum Wettstreit jedoch erst eine Stunde später ertönen sollte, hatten alle Teilnehmer ausreichend Zeit, um sich mit der Zimmeraufteilung vertraut zu machen. Insgesamt zwei Räume waren für das eigentliche Turnier vorgesehen und mit mehreren Stationen ausgestattet, welche wiederum von freundlichen Nintendo-Mitarbeitern betreut wurden – klar zu erkennen an den weißen T-Shirts. Wem der Trubel mal zu viel wurde, der konnte in einem Extra-Bereich gemütlich auf der Couch chillen, sich am Catering stärken und andere aktuelle Titel von Nintendo anspielen. Ein Angebot, das mitgebrachte Freunde und Verwandte nur zu gern in Anspruch nahmen, denn besonders im Hauptraum, in dem auch eine kleine Bühne für die späteren Final-Kämpfe aufgebaut

Die Ruhe vor dem Sturm: Kurz vor 12 Uhr mittags war noch alles still, doch bereits eine Stunde später waren alle Stationen voll belegt. Betreut wurden sie jeweils von einem Nintendo-Mitarbeiter. Links seht ihr übrigens die Hauptbühne des Turniers.

NINTENDOS PR-BERATER INGO KREUTZ IM INTERVIEW

N-ZONE: Zunächst noch einmal vielen Dank für das tolle Turnier, so etwas sieht man bei Nintendo nicht alle Tage. Von wem kam die ursprüngliche Idee, einen solchen Wettbewerb bei euch auszutragen?
Ingo Kreutz: Wir wollten zeigen, dass es in *Super Smash Bros.* nicht nur auf die eigenen Fähigkeiten als Kämpfer ankommen kann, sondern auch darauf, wie gut man als Amiibo-Trainer ist. Die Idee eines solchen Wettbewerbs lag für uns daher auf der Hand. *Super Smash Bros. für Wii U* ist der allererste Titel, in dem die neuen Amiibo zum Einsatz kommen - und dies auf sehr innovative Weise. Sobald man eine der Figuren mit der NFC-Schnittstelle des Wii U GamePad in Kontakt bringt, erscheint sie als eigenständiger und lernfähiger Kämpfer im Spiel. Durch kontinuierliches Training kann ein Amiibo zu einem mächtigen Gegner – oder Verbündeten – werden. Und wie sich gezeigt hat, wurde der Ausgang diverser Kämpfe während des Turniers letztlich tatsächlich auch durch die Stärke der jeweiligen Amiibo entschieden.

N-ZONE: Gab es beim Ablauf erwähnenswerte Schwierigkeiten, die man anfangs nicht auf dem Schirm hatte?
Ingo Kreutz: Zu unserer großen Freude lief das Turnier nahezu reibungslos ab. Ich denke, dass wir unser wichtigstes Ziel erreicht haben: den Besuchern ein außergewöhnliches Erlebnis zu bieten, das ihnen viel Spaß bereitet hat. Die Stimmung war jedenfalls sehr gut. *lacht*

N-ZONE: Wie kam es zu der Entscheidung, auch die Amiibo ins Turniergeschehen einfließen zu lassen? Gab es interne Stimmen, die dagegen waren?
Ingo Kreutz: In *Super Smash Bros.* sind die Amiibo die Nintendo-Helden an der Seite der Spieler. Sie eigenen sich als ideale Trainingspartner und werden zum kämpferischen Spiegelbild ihrer Besitzer. Was läge also näher als mit solch einem Freund und Teampartner in einen Wettkampf zu ziehen? Wir waren daher von Anfang an von der Idee überzeugt und freuen uns sehr darüber, wie gut diese offenkundig aufgenommen wurde. Wichtig war uns, bei der Gestaltung des Regelwerks die allgemein anerkannten Konventionen bei *Smash Bros.*-Turnieren zu berücksichtigen. Außerdem haben wir uns für die Moderation des Events Unterstützung von zwei Experten aus der Community geholt. Auf diese Weise konnten wir die unterschiedlichen Wünsche und Erwartungen der Fans erfüllen.

N-ZONE: Wie sieht es mit künftigen Events aus? Plant Nintendo etwas ähnliches wie die Capcom Pro Tour vom gleichnamigen Entwickler oder möchte man es eher im kleineren Rahmen halten?
Ingo Kreutz: Wir werden auch in Zukunft immer wieder spannende Aktionen planen, um den Fans etwas Besonderes bieten zu können. Seien dies Messeauftritte, Turniere oder auch Community Events wie das kürzlich stattgefundene Meet and Greet mit Ryozo Tsujimoto und Kaname Fujioka zu *Monster Hunter 4 Ultimate*. Ganz unabhängig davon freuen wir uns immer wieder zu sehen, wie aktiv die Fans selbst sind und ihrerseits eigene Veranstaltungen organisieren, die wir nach Möglichkeit ebenfalls versuchen zu unterstützen.

N-ZONE: Gab es, jenseits des Turnieres und an dieser Stelle von uns, schon ein Resümee von den Teilnehmern?
Ingo Kreutz: Die Reaktionen auf das Turnier waren bisher durchweg positiv. Sie decken sich mit der Atmosphäre, die wir während des gesamten Turniers wahrgenommen haben. Man fühlte sich ein bisschen wie einem kleinen Stadion mit Sprechchören, lautstarkem Applaus und viel sichtbarer Begeisterung.

war, wurde es recht schnell ziemlich warm und stickig. Kurz vor 13 Uhr wurden von Nintendo hier auch nochmals die Regeln des Turniers erklärt.

Das Regelwerk

Die meisten Bedingungen waren vielen Teilnehmern nicht fremd. So verfügte jeder Kämpfer über insgesamt drei Leben, das Zeitlimit war auf acht Minuten begrenzt und sämtliche Items ausgeschaltet. Auch bei der Stage-Auswahl standen nur Schlachtfeld, Letzte Bastion und die Stadt aus Animal Crossing zur Auswahl. Das Besondere an diesem Smash-Turnier war die Tatsache, dass jeder Spieler mit seinem auf Level 50 hochtrainierten Amiibo antreten musste – es wurde also 2 versus 2 gespielt. Beschränkungen gab es in dieser Hinsicht erstaunlich wenige, weshalb es kein Wunder war, dass viele Amiibo über jede Menge fiese Spezialfertigkeiten verfügten, die sie durch das Futtern von diversen Items erwerben konnten. Besonders die nützliche Fähigkeit zur Regeneration, bei der alle paar Sekunden zwei Prozent vom Schaden wiederhergestellt werden, bekam man während des gesamten Turniers bei vielen Amiibo zu Gesicht. Aufgeteilt wurden die insgesamt 96 Teilnehmer in 16 verschiedene Gruppen, jeweils bestehend aus sechs Spielern. Hier wiederum musste jeder Kämpfer einmal gegen seine direkten Kontrahenten antreten und dabei möglichst viele Punkte machen. Für jedes Leben (Stock), das man dem gegnerischen Team abzog, landete ein Punkt auf dem eigenen Konto, im Idealfall also sechs. Von Beginn an war der

Glückwunsch nochmal an Michael Firzlaff und Samuel Pais: die beiden Herren konnten in der Vorrunden-Gruppe, bei der auch die N-ZONE mit dabei war, die meisten Punkte holen und sich somit für die nächste Turnierphase qualifizieren.

Die zentrale Hauptbühne war auch abseits der finalen Kämpfe stets gut besucht. Fans nutzten die Gelegenheit, um dramatische Momente per Schnappschuss oder Video einzufangen. Nicht alle Besucher vor Ort nahmen auch gleichzeitig am Wettbewerb teil. Viele sorgten für moralische Unterstützung und gute Stimmung.

Kampf um die nötigen Punkte sehr erbittert, denn nur zwei der sechs Gruppenmitglieder sollten mit einem Ticket für die nächste Runde belohnt werden. Ein Fahrschein, den unsere N-ZONE-Vertretung Marco leider sehr knapp verpasste, weil sich das aus der Redaktion mitgebrachte Yoshi-Amiibo in der ersten Runde zweimal selbst in den Abgrund stürzte und somit die entscheidenden Punkte kostete. Macht aber nix, so konnte er immerhin fleißig bei den anderen Besuchern Feedback einfahren und anderen Profis dabei zuschauen, wie sie sich langsam nach oben kämpften.

Abseits vom Turnier

Der erfahrene Turnierbesucher weiß: Jeder noch so konsequent und minutiös durchgeplante Event wird sich früher oder später durch unvorhergesehene Ereignisse im Ablauf verzögern – auch Fighting Games bilden hier keine Ausnahme. In diesem Falle war schon zu Beginn unsere Station betroffen, denn dem dort fest an der Wii U installierten GamePad ging ratzfatz der Saft aus. Da dieses Tablet jedoch nötig ist, um die Amiibo ins Spielgeschehen zu transferieren, musste schnellstmöglich ein Ersatzgerät her. Ein Glück, dass Nintendo hier nicht lange zögerte und neue Hardware aus der Technik-Abteilung heranschaffte. Auch ansonsten war die fachmännische Organisation des Turniers an jeder Ecke klar zu erkennen. Spieler hatten die Möglichkeit, an sämtlichen Stationen mit Pro-Controller oder dem Gamecube-Pad ins Gefecht zu ziehen – wer wollte, durfte natürlich auch mit seinem eigenen Gamepad antreten. Selbst für bereits ausgeschiedene Teilnehmer und solche, die gar nicht erst antraten, hatte man programmtechnisch vorgesorgt. Im sogenannten Geplänkel-Wettbewerb hatte jeder Besucher die Gelegenheit, seine zu Beginn erhaltene Stempelkarte auszufüllen. Bis zu fünf Matches mussten hierzu gegen einen beliebigen Kontrahenten ausgefochten werden. Wer drei davon für sich entscheiden konnte, durfte seine Karte in eine Los-Box einwerfen und mit ein wenig Glück fünf Amiibo der neuesten Welle sowie ein beliebiges Spiel für Wii U oder 3DS mit nach Hause nehmen. Sogar spezielle Medaillen konnte man gewinnen: Hierfür musste man nichts anderes tun, als den besten deutschen *Melee*-Spieler Ice zum Duell herauszufordern, der übrigens nicht am Turnier teilgenommen hat.

An jeder Station hatten Teilnehmer die Wahl, ob sie mit einem Gamecube-Pad oder dem Pro Controller antreten. Beide Geräte waren jeweils zweimal vorhanden.

Die Überraschung des Tages: Charles Martinet, die offizielle Stimme von Mario, schaute kurz beim Turnier vorbei und gab den erfreuten Fans fleißig Autogramme.

Ein heißes Duell: Suishomaru muss mit seinem letzten Leben gegen ein noch kaum erschöpftes Pikachu-Amiibo antreten. Insgesamt waren bei den Amiibo nur wenige KI-Schwächen zu sehen. Hin und wieder verpassten sie allerdings den Absprung auf eine neue Ebene und verweilten lieber auf der Plattform, die gerade den Bildschirm verließ.

Chillen statt zocken: In einem dritten Aufenthaltsraum konnte man auf der gemütlichen Couchgarnitur Platz nehmen und einen Happen essen.

Das Spektrum der Teilnehmer war breit gestreut: es fanden sich sowohl eiskalte Profis ein als auch Spieler, die nicht allzu häufig im Trainingsmodus vorbeischauen.

Das große Finale

Was nicht heißen soll, dass in Frankfurt ansonsten nur unbekannte Gesichter zu sehen waren. Als sich um ca. 16 Uhr die Reihen gelichtet hatten und das Halbfinale bevorstand, wurden die frühen Vermutungen vieler Teilnehmer bestätigt: Unter den vier besten Spielern befanden sich bekannte Namen wie Caranthire, Arni und Suishomaru – allesamt seit Jahren feste Standbeine der deutschen *Smash*-Szene. Die Überraschung des Tages hingegen bildete Angela Müller, die nach eigener Aussage gar nicht so gut in dem Spiel sei und viele Siege vor allen ihrem Pikachu-Amiibo Chunami verdanke. Bei dem Spiel um Platz 3 sollte man dann Zeuge von Chunamis Können werden, denn Suishomaru hatte des Öfteren so seine Schwierigkeiten mit dem Amiibo. Hier sollte allerdings noch erwähnt werden, dass während des gesamten Teamverlaufes Friendly Fire nicht ausgeschaltet war. Es kam also sehr häufig vor, dass man auch vom eigenen Kameraden gesmashed wurde. Letztendlich behielt Soushimaru mit Bowser Jr. und seinem Bowser-Amiibo, liebevoll Papa genannt, die Oberhand und freute sich verdient über den dritten Platz. Das große Finale zwischen Arni (Captain Falcon im Doppelpack) und Caranthire (Ness und Pikachu-Amiibo) wollte am Ende keiner verpassen, weshalb der Raum schnell zum Bersten gefüllt war und viele Besucher vor den aufgestellten Bildschir-

Glückliche Gesichter am Ende des Tages: Ingo Kreutz von Nintendo verteilt Preise und Urkunden an die drei Gewinner Suishomaru, Caranthire und Arni (von links nach rechts). Bevor die Teilnehmer die Heimreise antraten, bedankte sich Ingo noch einmal bei allen Spielern für ihren Besuch und das fabelhafte Turnier.

men Platz nahmen. Kompetent kommentiert von Selebu, seines Zeichens ebenfalls ein nicht gerade unbekannter Name in der *Smash*-Community, sowie Youtuber Bacon Zack, lieferten sich Arni und Caranthire einen frenetisch umjubelten Schlagabtausch. Jede geglückte (oder auch missglückte) Aktion fand im Publikum mit einem lauten „UUUHH!“ oder „YEEEEAH!“ ihre Reaktion – die Stimmung kochte fast über. Doch wie immer kann es am Ende nur einen Sieger geben: Den letzten Kampf konnte Arni in einem „Best of 5“ mit einem 3:1 für sich entscheiden. Neben den fünf neuesten Amiibo, einem Spiel seiner Wahl und dem New Nintendo 3DS durfte er sich auch über eine von Satoru Shibata signierte Urkunde freuen. Letztere erhielten zudem auch Caranthire und Suishomaru. Die folgende Verabschiedung nutzte Nintendo natürlich auch gleich, um ein erstes Resümee der erschöpften, aber zufriedenen Fans einzufahren. Da sich dieses als nahezu einstimmig positiv erwies, gehen wir fest davon aus, dass Nintendo Events dieser Art in Zukunft öfter organisieren wird. Uns kann es wahrlich nur recht sein.

Marco Cabibbo

TURNIERSIEGER ARNOLD „ARNI“ LOCKSTEIN IM INTERVIEW

N-ZONE: Zunächst noch mal herzlichen Glückwunsch zu deinem Sieg. Woran lag es, wie konntest du gewinnen?
Arni: Weil ich Captain Falcon spiele und er der coolste Charakter im Spiel ist *lacht*. Nee, heute war ich halt einen kleinen Tick besser als Caranthine. Man darf auch nicht vergessen, dass die Amiibo und der eingeschaltete Team Damage eine große Portion Glück ins Spiel gebracht haben. Zudem habe ich den feindlichen Amiibo in meinen Matches auch meist ignoriert und bin stattdessen auf den Spieler gegangen, weil die Amiibo teilweise sehr stark sind und die Pad-Eingaben des Gegenspielers lesen. Auch hatte mein Amiibo die Sonderfähigkeit für eine 20-prozentige Chance auf kritische Treffer, was während des Turniers sehr oft passiert ist.

N-ZONE: Du spielst *Super Smash Bros. Brawl* seit 2009. Hast du nebenbei noch andere Beat 'em Ups, die du zockst?
Arni: Richtige Beat 'em Ups zwar nicht, aber nebenbei spiele ich, auch etwas mehr auf kompetitiver Ebene, *Legaue of Legends* und *Counter-Strike: Global Offensive* auf dem PC.

N-ZONE: Wie oft spielst/trainierst du so am Tag?
Arni: Als ich damals mit *Brawl* angefangen habe und erst mal die Basics des Spiels kennenlernen musste, sicher so zwei bis drei Stunden am Tag. Mittlerweile hat sich das aber etwas gelegt. Jetzt geht es vermehrt um Theorie, Spielverständnis und Match-up-Taktiken. So findet man auch künftig neue Tricks heraus.

N-ZONE: Was muss man als Spieler tun, um dein hohes Level zu erreichen?
Arni: Zunächst einmal auf Smashlab.de anmelden *lacht*. Dort kann man sich dann etwas mehr in die Materie einlesen und vielleicht auch Videos von eigenen Matches posten, welche dann von anderen Spielern analysiert und bewertet werden. Offen für Kritik sollte man definitiv sein.

N-ZONE: Gab es heute etwas, was du beim nächsten Turnier verbessern würdest? Entweder mit Amiibo im Team oder normal in einem 1 versus 1?
Arni: Hm, bei einem Amiibo-Turnier nicht wirklich, da war das Regelwerk schon völlig okay. Ansonsten hat sich Nintendo ja sehr stark an die etablierten Regeln wie ohne Items oder nur das Spielen auf speziellen Karten gehalten.

N-ZONE: Wie hast du auf die Meldung reagiert, dass in diesem Jahr auf der EVO gleich zwei Smash-Titel gespielt werden? Wirst du dort sein?
Arni: Dass *Melee* dabei ist, fand ich supergenial, da es immer noch mein liebstes *Smash Bros.* ist, auch wenn ich leider nicht so gut darin bin wie manch anderer Spieler hier. Auch dass sie Custom Characters mit reinbringen, finde ich sehr gut und auch förderlich für spannende Matches, obwohl dies natürlich trotzdem etwas gewagt ist. Selbst hinfliegen werde ich allerdings nicht, ich schaue es mir aber daheim im Live-Stream an und werde die Jungs anfeuern.

Schnell zu shuffeln ist nicht schwer, Combos basteln dafür sehr – wenn ihr also einen Gratis-Ausflug ins Puzzle-Universum der Taschenmonster unternehmen wollt, spielen wir für euch gerne den Reiseführer durch die Poké-Welt!

CHAOS SORGT FÜR PUNKTE

Eine der wichtigsten Grundregeln für ein erfolgreiches Spiel ist der Shuffle-Effekt – auf Deutsch: der Durchmisch-Faktor! Der Weg zum Sieg führt über viele durchschlagskräftige 3er-, 4er- und 5er-Kombinationen, die möglichst große Löcher ins Spielbrett reißen. Um die aber auslösen zu können, müsst ihr für möglichst umfangreiche Bewegung im Feld sorgen – und das idealerweise bei jedem Zug. Dazu haben wir ein paar kleine Tipps in petto.

1. Versucht stets, Reihen weit unten aufzulösen – denn je tiefer auf dem Brett ihr eine Kette auslöst, desto mehr Zeilen gibt es über euch, in denen weitere Reihen nachrücken können. Damit vervielfachen sich euch Chancen auf umfangreiche Kombos. Löst ihr Reihen dagegen in der obersten Zeile auf, fällt logischerweise auch nur eine frische Zeile nach (siehe rote Markierung in Bild **A1**).

2. Lasst euch (abseits des Time-Attack-Modus der Zusatz-Pokémon) alle Zeit der Welt. Euch hängt keine Stoppuhr im Nacken, also sucht euch für jeden Zug die effektivste Lösung heraus. Im Bestfall sollten sowohl der von euch transportierte als auch der Wechselspielstein jeweils mindestens eine Pokémon-Reihe auslösen (siehe Bild **A2**).

3. Sucht nach Spielstein-Arrangements, in denen ihr mit einem einzigen mittig platzierten Spielstein sowohl eine horizontale als auch vertikale Reihe auslösen könnt (siehe Bild **A3**). Das bringt nicht nur viele Punkte (besonders in Kombination mit Tipp Nummer 2), sondern reißt auch ein gewaltiges Loch ins Spielbrett. Die nachrückenden Steine können so leicht Kettenreaktionen auslösen.

4. Spielt bei Runden mit vielen Zügen (alles so ab zwölf aufwärts) mit Schwerpunkt Mega-Evolution, um gegen Ende der Züge mit euren Mega-Kombos möglichst große Lücken im Spielfeld zu erzeugen. Bei Runden mit wenigen Zügen (so um die fünf bis sieben) solltet ihr euch stattdessen lieber auf das Auflösen von Reihen mit effektiven Elementar-Pokémon konzentrieren.

DER BESTE EINSATZ EURER RESSOURCEN

Wenn ihr im Laufe des Spiels an ein paar Gratis-Klunker und -Münzen herankommt oder ihr doch ein paar Euro in *Shuffle* investiert, um euch einige Boni zu erkaufen, solltet ihr das meiste aus euren knappen Ressourcen herausholen. Auch dazu haben wir einige Ratschläge!

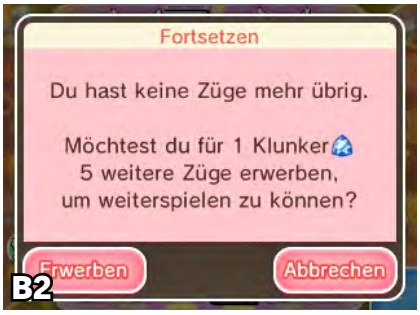
1. Münzen sind wertvoller als Versuche. Den meisten Spaß in *Shuffle* habt ihr durch das Besiegen und Einfangen seltener Pokémon, zudem könnt ihr mit Münzen-Upgrades besonders lästige Kämpfe vereinfachen. Versuche regenerieren sich weiterhin von selbst, Münzen müsst ihr euch dagegen hart erkämpfen und ansparen. Wir würden euch also eher zum Eintausch von Klunkern in Münzen statt Versuche raten (siehe Bild **B1** und **B2**).

2. In den täglichen Events tummeln sich ab und zu Pokémon, gegen die ihr wiederholt antreten und dort jeden Tag eine Menge Münzen verdienen könnt. Ein erfolgreicher Kampf gegen Mew zum Beispiel bringt euch stets 1.000 Taler aufs Konto.

3. Schaut jeden Tag bei den Neuigkeiten vorbei und aktiviert Streetpass. So kommt ihr an noch mehr Münzen beziehungsweise Versuche und Klunker.

4. Die Items im Shop nutzt ihr am besten wie folgt: den 5-Züge-Bonus immer dann, wenn ihr gegen ein Pokémon mit wenig Basisrunden (so um die drei bis sieben) antretet. Der Störschutz (siehe Bild **B3**) ist super für Duelle gegen Mega-Pokémon. Der Shuffle-1 ist stets eine gute Wahl, wenn ihr besonders schnell sein müsst – also vor allem im Time-Attack-Modus bei den Zusatz-Pokémon. Der Erfahrungs- oder Angriffs-Boost passt zu jedem Kampf, wenn ihr eure Monster hochleveln oder stärker zuschlagen lassen wollt.

B1



B2

B3

SCHNAPPT EUCH DIE ZUSATZ-POKÉMON!

Einige der besten Taschenmonster treiben sich im Zusatz-Turnier herum – Glurak, Bisaflor, Turtok, Lucario, Zapdos und Konsorten, um nur einige der Pokémon mit besonders üppigem Bizeps zu nennen. Hier werden die Regeln erheblich auf den Kopf gestellt, wartet im Zusatz-Turnier doch ein Spiel mit Zeit- statt mit Zuglimits auf euch. Auch an dieser Stelle hätten wir ein paar Tricks parat.

1. Keine Pausen! Eure Aktionen werden nie unterbrochen, selbst wenn gerade Reihen auf dem Bildschirm aufgelöst werden (siehe Bild **C1**). Greift euch also ohne Unterbrechung Spielsteine und reiht sie auf, so schnell ihr könnt!

2. Kämpft nur dann gegen ein Zusatz-Pokémon, wenn ihr ein komplettes Quartett aus effektiven Elementtypen inklusive Mega-Teamchef (siehe Bild **C2**) ins Feld führen könnt. Alles andere hat bei diesem Geschwindigkeitschaos nicht viel Sinn.

3. Wenn es euer elementar-effektiver Pokémon-Fundus hergibt, dann wählt immer Pokémon mit möglichst unterschiedlichen Farben! In der brutalen Hektik, die während einer Time-Attack-Runde herrscht, werden diese deutlich sichtbaren Kontraste euch enorm dabei helfen, reflexartig Spielreihen aufstellen zu können.

4. Um neue Kämpfe im Zusatz-Modus freizuschalten, müsst ihr möglichst viele S-Ränge verdienen (siehe Bild **C3**). Für jeweils fünf erspielte S-Ränge schaltet ihr einen Zusatzevent frei, allerdings nur bis zu Event 19. Den 20. und damit letzten Event gibt es erst bei 150 freigespielten S-Rängen. Viel Glück!

C1

C2

C3

Unser treuer Leser John-Luca hat uns eine Menge cooler Bilder übermittelt.

Zum Geburtstag gab es feine Leckereien in Form berühmter Nintendo-Helden.

John-Luca mit seiner beeindruckenden Sammlung rund ums Thema Nintendo.

ELTERN-FEEDBACK UND LESERPOST VON EINEM JUNGEN ZELDA-FAN!

In der Freizeit unseres Lesers John-Luca dreht sich alles um Nintendo – und seine Eltern machen begeistert mit!

Liebes N-ZONE-Team,
mein Sohn hat euch einen Brief geschrieben (vor 3 Wochen). Nun muss ich gestehen, ich habe ihm immer wieder gesagt: Jaaa, ich schicke ihn per Post ab, habe es aber immer wieder vergessen. Heute soll es nun so weit sein und ich habe mich für die E-Mail-Variante entschieden, damit es auch was wird. Ich habe seinen Brief an euch eingescannt und einige Fotos, damit ihr mal wisst, was hier bei uns abgeht. Nintendo ist bei uns rund um das Jahr vertreten, wenn nicht Karneval ist, wirft unser Sohn sich für Mittelaltermärkte in Schale! Also schaut mal auf die Fotos, wofür sein Taschengeld so draufgeht. Die Aufsteller hat er alle vor der Altpapier-Presse gerettet und es werden immer mehr. Er würde sich riesig freuen, wenn ihr ein paar Bilder abdrucken würdet.

Vielen Dank und LG sendet Julia (die Mutter)
P.S.: Dank *Zelda* spielt mein Sohn Okarina und das richtig gut, und wegen euch bzw. eurem Heft, liest er wie ein Weltmeister. DANKE DAFÜR!

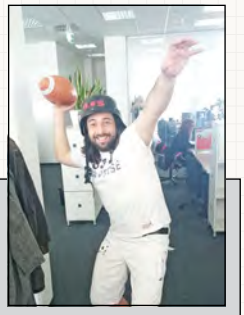
Hallo N-ZONE-Team,
mein Name ist John-Luca und ich bin neun Jahre alt. Seit zwei Jahren kaufe ich mir eure Zeitung von meinem Taschengeld. Ich finde die N-ZONE von allen Games-Zeitungen echt am besten. Mein größtes Hobby ist alles von Nintendo sammeln. Meine Lieblingsspiele sind alle Teile von *Zelda* und *Kirby*. Ihr wisst doch immer alles über Nintendo: Stellen die noch mal eine goldene Statue von Link und Epona her? Meine Eltern haben mir auch extra ein Link-Kostüm gemacht, mit einem coolen Hylia-Schild. Zum Karneval gehe ich immer als eine Figur von Nintendo. Ich sende noch einige Fotos mit dem Brief. Ihr seid klasse, macht weiter so! N-ZONE könnte es jede Woche zu kaufen geben.
Euer Fan John-Luca

N-ZONE: Hallo John-Luca!
Zuerst mal ein großes Dankeschön für die coolen Bilder, es ist einfach toll, mit welchem Enthusiasmus du deine Nintendo-Leidenschaft auslebst. Besonders klasse finden wir außerdem, dass dich deine Eltern dabei tatkräftig unterstützen. Die ausgezeichnet gestalteten Kostüme gefallen uns prima und die leckeren Backwaren sehen fantastisch aus. Nun zu deiner Frage: Derzeit liegen uns leider keine Informationen vor, ob Nintendo nochmals eine goldene Statue von Link und Epona herstellen wird. Da aber mit *The Legend of Zelda für Wii U* schon bald das nächste *Zelda*-Abenteuer auf den Markt kommt, in dem auch Epona eine Rolle spielen wird, stehen die Chancen für eine neue Statue gar nicht mal so schlecht. Sobald uns diesbezüglich neue Infos erreichen, werden wir in der N-ZONE darüber berichten.

Der selbst gemachte Hylia-Schild sieht toll aus und ergänzt das Link-Kostüm.

N-ZONE WETTET, DASS …

DIE LETZTE WETTE:
Für die Leser, die es noch nicht mitbekommen haben, gibt's eine kleine Erklärung zu einer sinnvollen Veränderung innerhalb unserer „N-ZONE wettet, dass"-Rubrik: Um euch etwas mehr Zeit bei der Erfüllung der Aufgaben einzuräumen, präsentieren wir die Auflösungen der Wetten jeweils um eine Ausgabe zeitversetzt. Folglich wird das Ergebnis der aktuellen Wette erst in der N-ZONE 06/2015 abgedruckt. Demnach ist diesmal die Auflösung unserer Aufgabe aus der Ausgabe 02/2015 an der Reihe. Die Mission lautete, euch in einem sportlichen Outfit mit einem Gamecube in der Hand ablichten zu lassen. Vielen Dank an die Gewinnerin Sandra aus Greifswald, die unsere Aufgabe mit Bravour gemeistert hat (siehe Beweisfoto am rechten Rand der Seite)!



DIE WETTEINLÖSUNG:
Zur Wette aus der N-ZONE Ausgabe 02/2015 erreichte uns ein Leserbild. So musste Uwe seine Wettschuld einlösen und einen Tag lang als Sportskanone verkleidet arbeiten!

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir ein Überraschungspaket. Schickt uns eure Beweisfotos bis einschließlich 15. April 2015 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DIE AKTUELLE WETTE
Diesmal dreht sich in unserer Wette alles um *Mario Party 10*, das ab dem 20. März für Wii U im Handel erhältlich ist. Aus diesem aktuellen Anlass haben wir beschlossen, das Thema als Aufhänger für unsere neueste Aufgabe zu verwenden. Übrigens haben wir die zugrunde liegenden Bedingungen etwas entschärft: Sollte mindestens ein Leser unter euch die folgenden Wettbedingungen erfüllen, wird sich Uwe als Partylöwe verkleiden und einen ganzen Tag lang in diesem Outfit in der N-ZONE-Redaktion arbeiten!

1. Stellt euch eine passende Verkleidung zusammen, um als eine der Figuren aus der *Mario Party*-Serie durchzugehen. Dieses Outfit sollt ihr im Anschluss natürlich auch anziehen.

2. Auf dem Beweisfoto muss mindestens eine Person abgelichtet sein. Idealerweise stellt ihr gleich eine Truppe bestehend aus mehreren *Mario Party*-Charakteren zusammen. Außerdem soll auf dem Bild eine alte Nintendo-Konsole zu sehen sein (entweder ein NES oder ein SNES).

3. Ein passender Hintergrund ist keine Pflicht, aber wir würden uns freuen, wenn ihr das Foto in der freien Natur oder in eurem Garten aufnehmen würdet, um die typische *Mario Party*-Atmosphäre einzufangen. Der Einsatz von Photoshop ist auch erlaubt.

EUER LIEBSTER NINTENDO-MOMENT

Zu unserem Jubiläums-Gewinnspiel erreichten uns äußerst liebevoll gestaltete Zusendungen!

Aufgrund der Flut an Einsendungen zu unserem Jubiläums-Gewinnspiel aus der letzten Ausgabe haben wir uns dafür entschieden, die besonders aufwendig gestaltete Teilnahme-Post von Noah und Petra B. im Spielerforum abzudrucken. Dabei handelt es sich um ein riesiges Paket, in dem sich eine Torte aus Pappmaché befand. Neben dem selbst gebastelten Kuchen haben Noah und Petra auch noch ein gelungenes Gedicht und eine Flasche voller Süßigkeiten beigelegt, um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen. Wir bedanken uns ganz herzlich für euer Engagement!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Dieser Vorschlag unserer Leserin Anastasia Danielzick hat uns am besten gefallen!

Jetzt seid ihr dran:
Was sagt das Monster auf diesem Screenshot zum aktuellen 3DS-Spiel *Monster Hunter 4 Ultimate*? Schickt eure Texte bis zum 27. März 2015 an: redaktion@n-zone.de!

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Nintendo-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesen Codes seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459 (3DS)** und **7283-2868-0114 (Wii U)**
sowie auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

AKTUELLE TURNIER-INFOS

An dieser Stelle präsentieren wir euch wichtige Updates zu unseren laufenden und zukünftigen Veranstaltungen auf unserer Facebook-Seite „N-ZONE-Superliga“.

Bei der „N-ZONE-Superliga“ handelt es sich um unsere Facebook-Seite, die als zentrale Anlaufstelle zur Organisation von Turnieren dient. Seit dem 1. März 2015 wird in der Superliga ein großes *Super Smash Bros.*-Turnier (Wii U) mit insgesamt 64 Teilnehmern und einer mehrwöchigen Laufzeit ausgetragen. Die Durchführung der Veranstaltung obliegt unserem Turnier-Profi Robin Cheah. Infos bekommt ihr auf unserer Facebook-Seite www.facebook.com/nzonesuperliga! Klickt auf „Gefällt mir“, um auch zukünftig alle News unserer Turnier-Community zu erhalten! Auf der rechten Seite findet ihr die Paarungen der ersten Runde und hier noch eine Kurzübersicht zum Turnierformat:
Single Elimination (nur der Gewinner kommt weiter).
Alle Matches „Best of 3“, außer das Finale („Best of 5“).
Die Preise für die drei besten Teilnehmer wurden von Nintendo gesponsert (*Captain Toad: Treasure Tracker* + Amiibo für den ersten Platz, der zweite und dritte Platz erhalten jeweils eine Amiibo-Figur), wofür wir uns an dieser Stelle ganz herzlich bedanken wollen!

Seit dem 1. März veranstalten wir ein *Super Smash Bros.*-Turnier!
Checkt den Turnierverlauf auf
www.facebook.com/nzonesuperliga

AKTUELLES SUPERLIGA-TURNIER

PAARUNGEN DER ERSTEN RUNDE

Greddy Knight	vs.	Gold Pilz
Tony Maticic	vs.	Sim Ge
Oli Hahn	vs.	Benno Schumacher
Maximilian Schaller	vs.	Billy Eli
Leo Schwenke	vs.	Kevin Ernst
Steven Milbert	vs.	Daniel Kevin Huber
Philipp Thi	vs.	Lara Schmidt
Sven Pollak	vs.	Don Marci
Vi Strow	vs.	Frederik Hausen
Terri White	vs.	Lukas Filzer
Maximilian Schulz	vs.	Jan Weide
Salah Beck	vs.	Andi Hammerl
Lutz Vondermans	vs.	Edin Skrl
Tob be	vs.	Daniel Hammerl
Melvin Wessel	vs.	Hany Al Arab
Sandro Mai	vs.	Andreas Willeitner
Kai Pergl	vs.	Guggi Mk
Ramon Nydegger	vs.	Toneey Jaa
Jan-niklas Karow	vs.	Benjamin Garic
Mario Waschull	vs.	Annette Kusche
Patrick Piske	vs.	Fe Lix
Simon Orosch	vs.	Charly Sommer
Andre Hölscher	vs.	Lucas Steinbacher
Yusuf Yakici	vs.	Dennis Janke
De EnEl	vs.	Hannibal Dos Santos Aveiro
Robert Gilles	vs.	Sammy Sun
Olga Otawa	vs.	Jana Fangmann
Mario Truong	vs.	Alexander Müller
Christoph Groß	vs.	Ercan Gs
Timm Becker	vs.	Christoph Jenewein
Berni Fischer	vs.	Jo Kno
Marth Lorwell	vs.	Daniel Seckler

Hier seht ihr die Preise, die es bei unserem aktuellen Turnier zu gewinnen gibt.

Unser *Super Smash Bros.*-Wettbewerb innerhalb der „N-ZONE-Superliga“ ist bereits in vollem Gange und eine Teilnahme ist derzeit nicht mehr möglich. Damit euch in Zukunft keine Turniertermine entgehen, besucht www.facebook.com/nzonesuperliga, klickt auf „Gefällt mir“ und beteiligt euch an unserer Community!

TRAINING GEFÄLLIG?

Wenn ihr bei *Mario Kart 7* die Versus-Rennen in der 150-cc-Klasse ein bisschen üben wollt, dann solltet ihr unbedingt der „N-ZONE-Superliga“ beitreten! Und so funktioniert's:

1. Wählt im Hauptmenü von *Mario Kart 7* „Mehrspieler (online)“.
2. Klickt auf „Communitys“ und „Code eingeben“.
3. Gebt die folgende Ziffernfolge ein: 46-5144-9582-1459.
4. Schon geht der Racing-Spaß los! Sobald sich mindestens zwei Spieler in der Lobby befinden, wird die Verbindung hergestellt und die Rennen (jeweils vier in Folge) können beginnen!

MARIO KART 8 – TURNIER-SERIE

Seit September letzten Jahres können Online-Zocker über das Turnier-Menü von *Mario Kart 8* täglich von 12:00 Uhr bis 21:00 Uhr an unserem Wettbewerb namens „N-ZONE-Superliga“ teilnehmen. Wählt einfach in der Turnier-Sektion des Spiels den Menüpunkt „Mit Code suchen“ und gebt die Nummer „7283-2868-0114“ ein. Sobald sich mindestens zwei Spieler einfinden, startet ein Turnier mit insgesamt acht Rennen (150 ccm). Wir empfehlen: Sprecht euch mit euren Freunden ab und trefft euch zu einem verabredeten Zeitpunkt in unserem Zwölf-Spieler-Raum. Viel Spaß beim Wettkampf!

DIE GROSSE N-ZONE-LESERUMFRAGE 2015

Eure Meinung ist gefragt – macht bei der Umfrage mit und helft uns dabei, das Beste aus der N-ZONE herauszuholen. Unter allen Teilnehmern verlosen wir tolle Preise – unter anderem Frei-Abos und aktuelle Spiele! Wir freuen uns sehr auf euer Feedback!

1. Woher kennt ihr die N-ZONE?
- ○ Ich habe das Heft abonniert.
- ○ Ich kaufe mir das Heft regelmäßig beim Zeitschriftenhändler.
- ○ Ich kaufe das Heft gelegentlich am Kiosk, abhängig von der Titelstory oder den sonstigen Themen.
- ○ Ich bin über die Webseite(n) n-zone.de/videogameszone.de auf das Heft gestoßen.
- ○ Ich bin über die digitale Ausgabe der N-ZONE auf das Heft gestoßen.
- ○ Sonstiges (bitte angeben):

ACHTUNG!
Wenn ihr euer Magazin nicht zerschneiden wollt oder euch die Briefmarke und den Weg zum Briefkasten sparen möchtet, könnt ihr an unserer Umfrage stattdessen einfach bequem online teilnehmen. Scannt dazu entweder diesen QR-Code mit einem geeigneten Gerät ein oder besucht die Umfrage direkt in eurem Browser unter:
https://de.surveymonkey.com/r/N-ZONE-2015

2. Nach welchen Kriterien entscheidet ihr, ob ihr eine N-ZONE beim Zeitschriftenhändler kauft? (Mehrfachnennungen erlaubt)
- ○ Titelthema
- ○ Tests (inklusive Download-Tests für Nintendo eShop)
- ○ Vorschau-Berichte
- ○ Specials und Reportagen
- ○ Community-Rubriken und Community-Aktionen (Superliga, Spielerforum etc.)
- ○ Retro-Inhalte
- ○ Gewinnspiele
- ○ Tipps & Tricks sowie Komplettlösungen

3. Welche dieser Nintendo-Konsolen besitzt ihr oder eines eurer Familienmitglieder? (Mehrfachnennungen erlaubt)
- ○ Wii U
- ○ 3DS (XL)
- ○ New 3DS (XL)
- ○ 2DS
- ○ Wii
- ○ DS/DSLite/DSi

4. Informiert ihr euch auch anderweitig über Spiele für Nintendo-Konsolen? (Mehrfachnennungen erlaubt)
- ○ Nein, die N-ZONE-Lektüre reicht mir völlig aus.
- ○ Ich informiere mich zusätzlich über Nintendos eigene Kanäle (Nintendo Direct, Nintendos Twitter-Channel und Facebook-Seite etc.)
- ○ Ich informiere mich zusätzlich über Youtube-Videos/Let's Plays.
- ○ Ich informiere mich zusätzlich über die Games TV 24 App.
- ○ Ich informiere mich zusätzlich über n-zone.de.
- ○ Ich informiere mich zusätzlich andere Webseiten, Hefte oder Kanäle, und zwar diese:

5. Wie wichtig sind euch folgende Bestandteile der N-ZONE?

	Unverzichtbar	Wichtig	Völlig unwichtig
Magazin-Strecke (News)	○	○	○
Vorschau-Berichte und Interviews	○	○	○
Most-Wanted-Liste	○	○	○
Ausführliche und sorgfältige Spiele-Tests	○	○	○
Meinungsmache	○	○	○
Terminliste	○	○	○
Ausführliche Top-Spiele-Rubrik	○	○	○
Charts	○	○	○
Nintendo eShop (Download-Tests)	○	○	○
Retro-Inhalte	○	○	○
Interessante Reports und Specials	○	○	○
Tipps und Komplettlösungen zu aktuellen Spielen	○	○	○
Spielerforum	○	○	○
N-ZONE Superliga	○	○	○
Leserbriefe	○	○	○
Monatliche Kolumne	○	○	○
Vertraute Redakteure und Autoren	○	○	○

6. Seit Ausgabe 02/14 bietet die N-ZONE jede Ausgabe mindestens ein Special oder eine Reportage. Wie gefallen euch unsere Specials und Reportagen?
O Sehr gut, möchte ich nicht mehr missen!
O Gut, sofern mich das Thema interessiert
O Reportagen und Specials interessieren mich grundsätzlich nicht.

7. Wie gefällt euch die Menge an Specials/Reportagen im Vergleich zu den anderen Inhalten im Heft (Tests, Vorschauen, Retro etc.)
O Ich würde mir sogar noch mehr Specials und Reportagen wünschen!
O Passt wunderbar – 1 bis 2 Specials pro Heft sind genau richtig.
O Ein Special alle paar Ausgaben würde mir auch reichen.
O Wegen mir könntet ihr die Specials und Reportagen komplett weglassen!

8. Über welche Themen würdet ihr gerne Specials oder Reportagen im Heft lesen?

---

9. Wie wichtig sind euch Zahlen-Wertungen für getestete Spiele?
O Sehr wichtig, ohne Zahlen-Wertungen geht es nicht.
O Wichtig, die Wertungszahl ist aber nicht das einzige Kritierium, das mich bei einem Test interessiert.
O Weniger wichtig, ich bilde mir meine Meinung anhand des Artikeltextes, der Pro- und Kontrapunkte und des Redakteursfazits.
O Unwichtig – Zahlen-Wertungen sollten zugunsten eines moderneren Bewertungssystems abgeschafft werden!

10. Was haltet ihr von der digitalen Ausgabe der N-ZONE?
O Ich kenne die digitale Ausgabe nicht.
O Nicht so gut
O Sehr gut
O Gut, ich hätte aber gerne weitere Features, und zwar diese:

---

11. Welche Features der digitalen Ausgabe der N-ZONE gefallen euch am besten? (Mehrfachnennungen erlaubt)
O Videos
O Bildergalerien
O Volltextsuche über alle digitalen Ausgaben
O Lese-Optimierung für Geräte mit kleinerem Bildschirm (Handys)
O Plattformübergreifender Zugriff auf alle meine Ausgaben
O Dass ich die N-ZONE jetzt auch im Browser und auf Kindle Fire lesen kann.
O Ich kenne die digitale Ausgabe von N-ZONE nicht.

12. Ich habe einen Verbesserungsvorschlag für die N-ZONE:

---

13. Ich möchte am Umfrage-Gewinnspiel teilnehmen!
Name:

Vorname:

Straße + Nummer:

Ort:

PLZ:

Land:

E-Mail-Adresse:

Alter (optional):

Fragebogen bitte einsenden an:
Computec Media
Redaktion N-ZONE
Stichwort: Umfrage 2015
Dr.-Mack-Str. 83
90762 Fürth

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name veröffentlicht wird.

POKÉ-PREIS-PRÄZEDENZFALL

Kaum ein anderer Begriff hat in den letzten Jahren so einen Hassreflex unter Videospielern ausgelöst wie die drei Wörtchen „Free2Play“. Nun versuchen sich die Pokémon an dem Thema.

Benjamin: Nun, Marco. Zum Redaktionsschluss dieser N-ZONE wurde *Pokémon Shuffle* weltweit über eine Million Mal heruntergeladen. Schon ganz gut, andererseits darf man nicht vergessen, dass *Shuffle* kostenlos zum Download parat steht und es insgesamt etwas mehr als 50 Millionen verkaufte 3DS-Systeme auf diesem Planeten gibt. Und noch eine Zahl haue ich raus: *Pokémon ORAS* als bis dato letzter Vertreter der Taschenmonster-Zunft steht im Moment zusammen bei fast zehn Millionen verkauften Einheiten – als Vollpreisspiel. Nach drei Monaten. Es gibt also definitiv eine Menge Pokémon-Fans da draußen, die *Shuffle* nur einmal kurz anklicken müssten, um es auszuprobieren. Trotzdem kommt es offenbar nicht an dieselben Zahlen ran – woran liegt das deiner Meinung nach?

Marco: Wohl in erster Linie daran, dass es kein reguläres *Pokémon* ist. Schaut man sich die Verkaufszahlen der diversen Ableger an, die in den letzten knapp 15 Jahren erschienen sind, erkennt man durchaus ein Muster: Richtig fett im Millionenbereich punkten kann Nintendo nur mit den Haupttiteln der Reihe. Wer an die Spiele mit den putzigen Taschenmonstern denkt, will eine Spielwelt erforschen, sein Wunsch-Team aus Pokémon sammeln, diese trainieren und dann gegen andere Trainer in den Kampf schicken. So denke zumindest ich darüber – und offensichtlich auch jede Menge andere Zocker.

Benjamin: Und natürlich gibt es da auch noch einen anderen Grund, der den Spielern aufs Gemüt schlagen könnte: der Free2Play-Faktor. *Pokémon Shuffle* darf man sich kostenfrei organisieren und dann auch spielen, allerdings nur mit einer gewissen Zeitbeschränkung – will man ohne dieses Limit zocken oder in besonders schweren Puzzle-Kämpfen ein paar nützliche Power-ups aktivieren, muss man Münzen grinden oder zur Brieftasche greifen. Im Handyspiel-Sektor ist diese Art von Geschäftsmodell berühmt-berüchtigt und Free2Play mittlerweile zu einem echten Hasswort mutiert. Wie, denkst du, stehen 3DS-Spieler dem gegenüber? Bist du der Meinung, der typische Nintendo-Gamer kann mit diesem Thema etwas anfangen – und wenn ja, kümmert es ihn?

Marco: Das ist ganz dünnes Eis, auf dem sich Nintendo hier bewegt, weil so etwas sehr schnell nach hinten losgehen kann. Schlagzeilen wie „10-Jähriger verschleudert vierstellige Summe in einem Pokémon-Spiel“ machen global fix die Runde und sorgen für viel negative Publicity. Ein Image-Schaden, den man als Hersteller natürlich dringend vermeiden möchte. Dass dieses widerliche Spielkonzept auf Facebook und Smartphones so gut funktioniert, hat ja leider seine Gründe. Dort gibt es Unmengen von Usern, die vorher gar nicht oder kaum mit Videospielen in Kontakt gekommen sind. Da sind ein paar eingesetzte Euros pro Spiel ja nicht viel … dann hier noch ein bisschen Geld investieren … oh, die schicke Rüstung da hätte ich auch gerne, fix fünf Euro überwiesen … und schon ist man drin im Sog. Geschäftsmethoden dieser Art haben zum Beispiel die einst fabelhafte Marke *Dungeon Keeper* bis ins Mark ruiniert.

Benjamin: Vor allem ein ganz wichtiger Faktor unterscheidet die beiden Plattformen voneinander: Wenn ich auf meinem Handy von den Echtgeld-Barrikaden eines Free2Play-Titels genervt bin, habe ich alternativ die Wahl zwischen drei, vier qualitativ anständigen Vollpreisspielen und gefühlt 928.273 anderen Free2Play-Ablegern, die mir mit ähnlichen Maßnahmen ans Geld wollen. Auf dem 3DS dagegen zucke ich mit den Schultern, schmeiße *Smash Bros.* rein und denke nicht weiter darüber nach. Anders ausgedrückt: Aufgrund der großen Qualität der 3DS-Spiele muss ein Free2Play-Titel sich schon verdammt anstrengen, um auf Nintendos Handheld bestehen zu können. Ob *Pokémon Shuffle* das kann?

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

DIE FREUDE AM FEHLER – GLITCHES IN VIDEOSPIELEN

Na, habt ihr derzeit viel Spaß mit *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D*? Oder genießt ihr gerade sonst irgendeinen Nintendo-Titel wie *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D*, die *Metroid Prime Trilogy*, *Super Mario 3D World* oder den Klassiker *Super Mario 64*? Nun, dann überlegt doch einmal, was all diese Titel abseits eines ungemein gelungenen Gameplays und fantastisch gestalteter Welten noch gemein haben könnten. Die Antwort: Sie sind nur so gespickt mit kleinen und großen Programmierfehlern, die findige Spieler ausnutzen, um Dinge in den jeweiligen Games anzustellen, die so zu keinem Zeitpunkt von den Entwicklern vorgesehen waren – und die man beim normalen Spielen mit hoher Wahrscheinlichkeit niemals zu Gesicht bekommen würde. Die Rede ist natürlich von Glitches, und sie können einem Titel, mit dem man sich eigentlich bereits zur Genüge beschäftigt hat, einen völlig neuen Reiz verleihen. Kehren wir zurück zu unserem Anfangs-Beispiel *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D*: Durch einen eigentlich sehr einfach auszulösenden, aber unmöglich zu erratenden Fehler kann man die im Spiel gesammelten Masken in leere Flaschen verwandeln. Füllt man diese mit heißem Quellwasser – ein Item im Spiel –, hat das je nach verwandelter Maske teils massive Auswirkungen. So kann man etwa sofort den Mond auf die Welt stürzen lassen, riesige Fleischstücke herbeizaubern (!), das Wasser in Rubine verwandeln oder – die vielleicht interessanteste Auswirkung – das eigentlich nur für Bosskämpfe und den Angelplatz vorgesehene Gesicht der Grimmigen Gottheit auch in anderen Arealen tragen. Hinzu kommen viele weitere Fehler, die es einem etwa erlauben, erst spät im Spiel angesiedelte Gebiete frühzeitig zu betreten, ganze Spielabschnitte zu überspringen und allerlei anderen Schabernack anzustellen. In *Metroid Prime*, *Super Mario 64* und Co. sind die Möglichkeiten, die sich durch Glitches ergeben, sehr ähnlich: wusstet ihr etwa, dass man das N64-Hüpfspiel mit lediglich 16 gesammelten Sternen beenden kann? Oder in *Metroid Prime* gleich zu Beginn Items einsammeln darf, die man erst nach vielen Stunden Spielzeit erhalten würde?

Die Möglichkeiten, die sich durch solche Fehler ergeben, sind unendlich, und oftmals finden findige Fans noch viele Jahre nach dem Release neue Glichtes in ihren Lieblingstiteln. Klar, nicht jeder kann diesen Reiz nachvollziehen, die meisten Spieler wollen einfach so Spaß haben, wie es eigentlich vorgesehen ist. Wer sich auf das Glitch-Erlebnis einlässt, entdeckt jedoch oftmals mehr oder weniger ein zweites Spiel im Spiel, eine Möglichkeit, so viel mehr aus den Abenteuern herauszuholen, als man sich eigentlich erwarten würde.

Euer N-ZONE-Team

NINTENDO-RACER

Hallo liebes N-ZONE-Team,
endlich habe ich mich mal dazu entschlossen, euch einen Brief zu schreiben. Ich lese euer Magazin schon seit etwa drei Jahren und finde es sehr gut :-)

N-ZONE: Das freut uns sehr :-) Wir bemühen uns, dass es so bleibt!

Ich habe mir Gedanken über künftige Nintendo-Spiele gemacht, auf die ich mich schon freue. Dazu zählen unter anderem *Splatoon*, *Star Fox* und natürlich das kommende *The Legend of Zelda*. Als ich so grübelte, kam mir eine Frage: Was könnte Nintendo denn sonst noch so machen? Ich habe einige Ideen, aber die meiner Meinung nach vielversprechendste Entwicklung wäre ein Nintendo-Allstars-Racer. Dieser Einfall ist mir beim Spielen von *Mario Kart 8* gekommen, beziehungsweise beim dafür erhältlichen DLC. Wie cool wäre es denn bitte, wenn man zum Beispiel mit Pit aus *Kid Icarus* durchs Reich der Lüfte rasen oder mit Ganondorf über die Ebene von Hyrule brettern könnte? Nintendo hat seit dem Einstieg in das Videospiel-Geschäft so viele Figuren geschaffen, die sich dafür anbieten würden, und so viele ikonische Welten kreiert, die wie gemacht für abwechslungreiche Strecken wären. Gerne könnte man auch Antigravitations-Abschnitte oder Unterwasser-Passagen wie in *Mario Kart 8* einbauen. Die *The Legend of Zelda*-Strecke, die von *F-Zero* inspirierte Piste oder der auf *Excitebike* basierende Rundkurs zeigen ja bereits, dass die Idee Potenzial hat! Was würdet ihr von so einem Rennspiel halten? Habt ihr auch ähnliche Wünsche? Was wären eure Vorschläge für ein Nintendo-Crossover? Ich bin sehr gespannt auf eure Antworten.

Matthis wünscht sich ein Crossover, bei dem Nintendo-Figuren gegeneinander Rennen bestreiten. Ob diese Sparte mit *Mario Kart* und *Smash Bros.* nicht schon voll genug ist?

N-ZONE: Prinzipiell ist deine Idee natürlich gut. Allerdings wird es dazu wohl aus zwei Gründen eher nicht kommen. Erstens hat *Mario Kart*, wie du ja auch selbst erwähnst, im achten Teil ja bereits erstmals die Tore zu anderen Nintendo-Serien geöffnet. Schon jetzt kann man mit Link über die Pisten düsen, im Mai folgen Protagonisten aus der *Animal Crossing*-Reihe. Ein dezidiert auf die gesamte Nintendo-Crew ausgelegtes Rennspiel ergäbe durch diese Entscheidung nur noch bedingt Sinn, zudem würde es unweigerlich in direkte Konkurrenz zu *Mario Kart* treten. Wir rechnen vielmehr damit, dass der Crossover-Gedanke in *Mario Kart 9* weiter ausgebaut wird, sodass etwa von Haus aus andere Nintendo-Helden anwählbar sind

Christian schickt uns Bilder seiner beeindruckenden Konsolen-Sammlung sowie seiner reichlich dubiosen Version von *The Legend of Zelda: Göttin der Weisheit*.

Für ein 3DS-Let's-Play etwa benötigt man noch wesentlich mehr Equipment. Eine Capture Card, ein Übertragungskabel, ein Headset, ein Schneideprogramm … – da kommen schnell einmal mehrere hundert Euro zusammen!

und nicht erst als DLC. Der zweite Punkt, der gegen einen Nintendo-Allstars-Funracer spricht, hört auf den Namen *Super Smash Bros.* Mit dem ungemein beliebten Prügler hat Nintendo deine Crossover-Idee – wenn auch in einem anderen Genre – bereits abgedeckt. Hier gibt es all das, was du dir wünschst: Eine riesige Auswahl an Nintendo-Figuren, abwechslungsreiche, auf den verschiedenen Spielen basierende Kampfarenen und unzählige Verweise auf die traditionsreiche Geschichte des Mario-Konzerns.

Euer treuer Leser **Matthis**

FAKE-ZELDA

Hallo ihr da vom N-ZONE-Team!
Zu Beginn: Ihr seid einfach genial! Ich lese euer Magazin schon seit Jahren und werde es auch noch lange tun ;-).

N-ZONE: Klingt nach einem Deal: Du liest weiter unser Heft, und wir versuchen, weiterhin „genial" zu bleiben ;-)

Ich bin ein begeisterter Spieler der *The Legend of Zelda*-Reihe und besitze auch (fast) alle Ableger der Serie. Vor einiger Zeit fand ich auf einer Internet-Auktionsseite ein SNES-*Zelda*-Spiel mit dem Namen *The Legend of Zelda: Göttin der Weisheit*. Ich kaufte es und als ich es startete, stand im Intro, dass es sich um einen „Hack" von *The Legend of Zelda 3* handeln würde. Wie ich schnell herausfand, war mit *The Legend of Zelda 3* natürlich *The Legend of Zelda: A Link to the Past* gemeint. Aber das Spiel ist komplett anders als *A Link to the Past*! Nur der Grafikstil ist direkt aus dem SNES-Ableger übernommen. Gibt es solche „Hacks" eigentlich öfters? Und wieso werden solche direkt auf echte SNES-Module gespeichert? Das Spiel wurde in einer hübsch gestalteten SNES-Verpackung geliefert, eine selber gestaltete, wie ich annehme. Könnt ihr mir vielleicht helfen?

N-ZONE: Tatsächlich fand man gefälschte Module zu Zeiten von NES, SNES und Game Boy gar nicht mal so selten. Meistens handelte es sich dabei aber um illegale Kopien der echten Spiele. Bei deinem Fund handelt es sich wohl eher um das Werk eines engagierten Fans. Wirklich legal ist das auch nicht, schließlich werden die Nintendo-Programmier-Assets ohne Genehmigung genutzt. Anders als bei den direkten Kopien ist *Göttin der Weisheit* aber höchstwahrscheinlich nicht ausschließlich auf Profit ausgelegt. Wir meinen: Probier das Ding einfach mal länger aus, oftmals können Fan-Projekte richtig viel Spaß machen. Wundere dich aber nicht, wenn du irgendwo mittendrin einfach nicht mehr weiterkommst, weil irgendein Abschnitt falsch oder nicht zu Ende programmiert ist, und ärgere dich nicht, falls dein Spielstand auf einmal nicht mehr funktionieren sollte. Das Risiko gehst du natürlich ein, denn Bugfixing oder sonstige Testläufe hat das Abenteuer ganz gewiss nicht hinter sich.

Außerdem schicke ich euch noch Bilder, auf denen ihr meine aktuelle Sammlung an Konsolen, *Mario*-Spielen und *Zelda*-Spielen seht, und natürlich ein Bild von *Göttin der Weisheit*.
Mit vielen Grüßen, **Christian**

LET'S-PLAY-ÄRGER

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
ich lese eure Zeitschrift nun schon seit drei Jahren und wollte euch einfach mal schreiben. Obwohl, nein, das stimmt nicht! Ich habe natürlich auch ein paar Fragen an euch.
1. Wieso schreibt ihr in der Kolumne zum Thema des Monats über Let's Player – ich zitiere – „ … [sie] verdienen [sich] mit schnell zusammengeschusterten Videos ohne echten Wert eine goldene Nase"? Das ist unfair gegenüber jedem Let's Player! Ich habe schon selbst ein paar Let's-Play-Videos gemacht und weiß, dass dahinter viel mehr Arbeit steckt, als ihr behauptet. Und hierbei beziehe ich mich auf die vergleichsweise „unaufwendigen" PC-Let's-Plays.

N-ZONE: Generell gilt: Die Kolumne zum Thema des Monats ist stets sehr subjektiv gefärbt – hier geben zwei Redakteure ihre ganz persönlichen Meinungen wieder. Wir möchten deswegen Ben und Marco, welche diese Kolumne zusammen geschrieben haben, gerne an dieser Stelle auch persönlich auf deinen Einwand antworten lassen:

BEN: Dass man für Let's Plays gutes Equipment braucht, wissen wir – wir haben dasselbe Equipment. In den meisten Fällen sind wir mit den Herstellern besagten Equipments per Du, weil das bei uns kartonweise rein und raus geht. Und ich freue mich über jeden Let's Player, der seine Spiele nicht mittels Handykamera abfilmt … Mir geht es auch nicht darum, ob Leute mit Let's Plays Geld verdienen. Für mich ist das Thema, dass Let's Player sich darüber beklagen, dass zum Beispiel Nintendo nun Lizenzgebühren für ihre abgefilmten Titel haben will. Und für diesen Widerwillen habe ich einfach kein Verständnis. Egal ob du öffentlich Musik anderer Interpreten spielst, mit Pay-TV Leute in deine Kneipe lockst oder kostenpflichtige Filmveranstaltungen abhältst – für alles werden Lizenzgebühren fällig, weil du mit der Präsentation von anderer Leute Arbeit Geld verdienst. Ich glaube, der Nintendo-Deal ist echt gut – wür-

de man das, was da im Bereich Let's Play oft läuft, mit der Musik bestimmter Labels versuchen, würden dir verschiedene Firmenanwälte die Tür eintreten – siehe Youtube & Gema.

MARCO: Zugegeben, etwas Kohle reinstecken muss man für ein halbwegs anständiges Equipment schon. Sich am Abend aber zwei Stunden hinsetzen, ein bisschen zocken, dazu ein wenig was erzählen und das dann zurechtschneiden (wobei, nicht mal das wirklich) ist für mich keine harte Arbeit. Zumal hinter erfolgreichen Let's Playern auch oft große Agenturen stecken, die ihren Schützling in vielerlei Hinsicht unterstützen. Also sorry, mein Statement bleibt.

2. Allerdings finde ich eure Zeitschrift trotzdem super (das ist keine Frage, ich wollte es aber trotzdem sagen ;-)).

N-ZONE: Das freut uns sehr :-)

3. In *Super Smash Bros. Brawl* schaffe ich es einfach nicht, die Missionen nach der 28. Aufgabe freizuschalten. Könnt ihr mir verraten, was ich da machen muss?

N-ZONE: Können wir! Du musst mindestens zwanzig Missionen gemeistert (das hast du ja bereits) und alle Kämpfer freigeschaltet haben.

Außerdem schicke ich euch noch ein Bild meiner Nintendo-Spiele-Sammlung. Grüße aus Merzhausen, **Thomas S.**

SCHREIBERLING

Sehr geehrtes N-ZONE-Team, natürlich beginne ich mit dem üblichen Ritual: Seid gegrüßt, oh großes, gewaltiges und schönes N-ZONE-Team! Ihr gewährt den Normalsterblichen jedes Mal aufs Neue die Güte, euer Heft lesen zu dürfen, und erhaltet dafür, auch wenn es nicht immer gesagt wird, stets Dank. Nun beschwöre und bitte ich euch, oh herrliches N-ZONE-Team, meinen Worten zu lauschen und mir euren weisen Rat zu geben!

N-ZONE: Na, wie könnten wir nach solch einer Einleitung deine Bitte verwehren? Wohlan, er möge sprechen! ;-)

Ich habe vor etwa einem Monat ein Manuskript für ein Spiel geschrieben, das, wenn überhaupt, nur von Nintendo produziert werden kann, wenn es seine volle Wirkung entfalten soll (mit dieser Intention habe ich es auch geschrieben). Damit habe ich mich dann auch bei Nintendo beworben. Leicht war es nicht, da eine Stelle zu finden, an die ich mich wenden kann, denn eine offizielle E-Mail-Adresse für Manuskript-Einsendungen gibt es auf Nintendos Homepage nicht. Leider hat Nintendo mir eine, aus meiner Sicht, unbefriedigende Antwort zurückgeschickt. Aber da ich nicht so einfach aufgeben will, werde ich es mit weiteren Manuskripten erneut versuchen. Ich weiß zwar, dass es schwer sein wird, von Nintendo eine positive Antwort zu erhalten, aber unmöglich ist ja bekanntlich nichts. Nun bitte ich euch um Rat. Ihr seid besser informiert und wisst wahrscheinlich darüber Bescheid, wie es in den heiligen Hallen von Nintendo wirklich zugeht und wie man seine Chancen auf eine positive Antwort erhöhen kann. Des Weiteren bin ich mir bewusst, dass es natürlich auch an dem Auszug des Manuskripts liegen könnte, dass ich eine Absage erhalten habe. Deshalb bitte ich euch darum, so es im Rahmen eurer Möglichkeiten hinsichtlich der Zeit und des Aufwandes liegt, den im Anhang beigefügten Auszug zu lesen und inhaltlich und formal zu bewerten, und zwar so offen und ehrlich wie möglich. Ich würde das Manuskript sogar an Nintendo verschenken, wenn sie denn versprechen, es zu produzieren. Denn ich will Nintendo einfach nur etwas zurückgeben, alles andere ist mir egal. So, das war es auch schon mit der Bitte.

N-ZONE: Nur zu gerne würden wir dir an dieser Stelle sagen, dass du wirklich einfach am Ball bleiben musst, um deinen Wunsch in Erfüllung gehen zu sehen – wir wollen dich aber nicht anlügen. Die Wahrscheinlichkeit, dass Nintendo auf Basis deines Skripts ein Spiel programmieren wird, tendiert gegen null. Das liegt an mehreren Faktoren. Erstens bist du mit deinem Skript bei Nintendo Deutschland beziehungsweise Nintendo Europa an der falschen Adresse. Die Entscheidungen bezüglich Neuentwicklungen werden fast ausschließlich in Japan – mit wenigen Ausnahmen auch in Nordamerika – getroffen. Wenn du also nicht zufällig perfekt Japanisch in Schrift und Sprache beherrscht, wird das wohl nichts mit dem Einsenden deines Textes. Zweitens: Sogar wenn du deinen Text auf Japanisch verfasst, ist es so gut wie unmöglich, dass Nintendo beschließt, daraus tatsächlich ein Projekt zu machen. Erstens sind dort bereits etliche Schreiber angestellt, die tunlichst vermeiden werden, Konkurrenz von außerhalb zuzulassen; zweitens erhält Nintendo jeden Tag etliche Zusendungen in dieser Art, die Chance, dass ein Entscheidungsträger dein Papier in die Hand bekommt, ist quasi nonexistent. Drittens müsste ein Konzeptpapier zu einem neuen Spiel neben einer Text-Erklärung noch viele weitere Aspekte enthalten, etwa Skizzen, ausgefeilte Erläuterungen des Spielprinzips, technische Details und noch vieles, vieles mehr. Es tut uns wirklich leid, dass wir dich enttäuschen müssen. Dein Text (den wir aus Platzgründen hier nicht abdrucken können) ist aber schön geschrieben, du hast Talent. Unser Tipp: Arbeite deinen Text entsprechend um und mach eine Kurzgeschichte oder einen Roman daraus. Die Wahrscheinlichkeit, dass du bei einem Verlag auf offene Ohren stößt, ist wesentlich höher!

In diesem Sinne, macht weiter so, Tschüss und Nyah! **Christian K.**

Unser Leser Thomas schickt uns ein Bild seiner Nintendo-Sammlung. Wir bedanken uns herzlich – immer wieder toll, zu sehen, was ihr zu Hause für Schätze habt!

Die Meinungen zu Let's Plays auf Youtube sowie zu Nintendos Content-Politik gehen weit auseinander. Manche finden, Nintendos Beschränkungen seien zu strikt.

NINTENDO-PHONE

Sehr geehrtes N-ZONE-Team!
Ich lese eure Zeitschrift sowie andere Magazine aus eurem Haus, etwa die SFT, sehr gerne. Mich beschäftigen einige Themen, zu denen ich euch gerne Fragen stellen möchte:

1. Wann hat Nintendo eigentlich den *Nintendo Briefkasten* für den 3DS deaktiviert? Es gibt zwar das Miiverse, das ist meiner Meinung nach aber kein wirklicher Ersatz. Man kann zwar über Spiele schreiben, aber nicht privat kommunizieren oder Freunden direkt Zeichnungen schicken.

N-ZONE: Genau das ist der Grund, warum es den Service nicht mehr gibt: Pädophile Männer hatten mehreren Berichten zufolge in Japan den *Nintendo Briefkasten* – und auch das zu diesem Zeitpunkt nur in Japan erhältliche *Flipnote Studio* – genutzt, um Kontakt mit potenziellen Opfern aufzunehmen. Nintendo zog die Notbremse und deaktivierte die Dienste weltweit. Zumindest das angekündigte 3DS-*Flipnote Studio* aber soll nach dem kürzlich erfolgten USA-Release demnächst auch in Europa erscheinen.

2. Wieso bringt Nintendo kein eigenes Smartphone auf den Markt? Haben sie Angst, es würde sich schlecht verkaufen? Anstatt eines eigenen, teuren Betriebssystems könnte man doch Android nutzen und es entsprechend anpassen.

N-ZONE: Nun genauso gut könnte man fragen, warum Sony keine Bettwäsche herstellt und Microsoft keinen Sportwagen: Smartphones sind schlicht und ergreifend kein Teil von Nintendos Geschäftsfeld. Klar, es gibt Gerüchte um einen Einstieg Nintendos ins App-Geschäft, aber das ist ein ganz anderer Schuh – und wird zudem bisher vehement bestritten. Zumindest zurzeit noch läuft Nintendos Handheld-Geschäft ziemlich gut, es wäre ergo ziemlich dämlich, hier die Smartphone-Konkurrenz durch ein eigenes Modell noch stärker zu machen. Ein Android-basiertes Telefon würde Hackern durch die recht offene Struktur zudem Tür und Tor öffnen. Wer weiß, vielleicht hast du ja den richtigen Riecher und Nintendo geht in ein paar Jahren tatsächlich diesen Weg; derzeit jedoch wirkt das alles andere als wahrscheinlich.

3. Warum macht Nintendo keine Spiele für iOS und Android? Für ein Nintendo-Spiel fürs Smartphone würde ich sogar einen höheren Preis als für Spiele anderer Hersteller zahlen.

N-ZONE: Hier gilt dasselbe wie bei deiner vorhergegangenen Frage: Nintendo ist – aus gutem Grund – nicht gewillt, den Smartphone-Spielemarkt noch stärker zu machen, als er ohnehin schon ist. Mit Spielen auf Handys würden sie in direkte Konkurrenz zu ihren eigenen Handhelds treten.

4. Warum veröffentlicht Nintendo nicht viel mehr VC-Spiele auf 3DS und Wii U? Die Emulation der Titel dürfte doch eigentlich sehr einfach vonstattengehen.

N-ZONE: Nintendos Virtual-Console-Spiele sind mehr als rasch emulierte Versionen der Original-Titel – sie sind stets bezüglich der Steuerung und anderer Details an die jeweilige Hardware angepasst. Man denke nur an *Duck Hunt*, das mittels Wii-FB funktioniert, oder die Tatsache, dass sich die Titel auf Wii U alle am Gamepad spielen lassen. Generell hast du aber natürlich recht, trotz dieses Aufwandes wäre eine etwas höhere Erscheinungsrate an Spielen definitiv möglich. Die Gründe für die sehr spärlichen Releases kennt nur Nintendo selbst …

5. Ich habe euch noch eine Zeichnung mitgeschickt. Dabei handelt es sich um ein Nintendo-Smartphone, so wie ich es mir vorstellen würde

N-ZONE: Vielen Dank dafür! Wir haben den tapferen Lukas die Features deines Smartphones auf Herz und Nieren prüfen lassen, die App-Auswahl lässt aber noch zu wünschen übrig ;-)

Das war's von mir. Ich freue mich schon darauf, wenn ich euch wieder schreibe! Noch eine Bitte: Könnt ihr mir den Redaktionsschluss eurer nächsten Ausgabe nennen?

N-ZONE: Können wir! Für die N-ZONE 04/2015 war das der 5. März, für die Ausgabe 05/2015 ist es der 1. April (kein Scherz).

Mit recht herzlichen Grüßen aus Mühlacker, **Pascal Bielicke**

Das mit dem Selfie hat mit Pascals Nintendo-Phone nicht so ganz geklappt.

NEUES MARIO?

Liebes N-ZONE-Team,
Ich lese eure Zeitschrift jetzt schon zwei Jahre und habe es bisher nie bereut. Weiter so!

N-ZONE: Vielen herzlichen Dank für die netten Worte :-)

Ich bin ein großer Mario-Fan. Wisst ihr schon, ob es 2015 ein neues *Mario*-Jump&Run geben wird?

N-ZONE: Angekündigt ist bisher nichts. Es ist aber nicht unwahrscheinlich, dass Nintendo auf der E3 einen neuen *Mario*-Hüpfer vorstellen wird.

Cool fände ich es auch, wenn Nintendo die schönsten Fan-Kreationen im kommenden *Mario Maker* sammeln und auf Disc pressen würde :-)

N-ZONE: Na ja, dafür musst du doch gar nicht auf eine Disc warten – du kannst dir all deine Lieblings-Levels schließlich direkt auf die Wii U laden, sobald *Mario Maker* im Laden steht :-)

Wo ich schon beim Brainstormen bin: Mein größter Wunsch wäre ein neues Nintendo-Spiel mit einem komplett neuen Helden oder einer Heldin. Ich liebe Mario, Link und Co., aber ein bisschen frischer Wind würde Big N doch bestimmt gut tun, auch was die Konsolen-Verkäufe angeht, die davon profitieren könnten.

N-ZONE: Nun, das meiste Geld macht man bekanntlich mit etablierten Marken. Aber wir geben dir natürlich vollkommen recht: Wir wünschen uns auch neue Nintendo-Helden!

Oder wie wäre es mit neuen Twists in bekannten Welten, etwa einem Spiel, in dem man als Bowser gegen Mario kämpft? Wäre toll, wenn Nintendo einige meiner Einfälle irgendwann einmal Realität werden lässt. Ihr seid übrigens supi! :-) Gruß, **Christian**

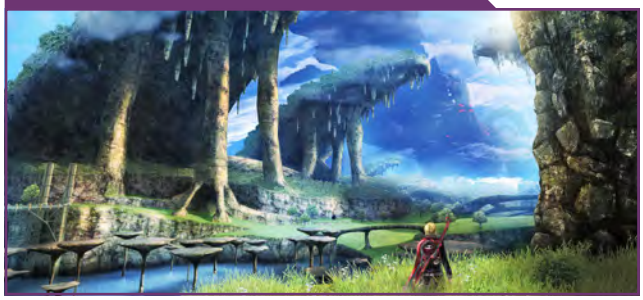
SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

AUSGABE 05/2015
ab 15.04.15 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft
in der Regel schon einige Tage früher!

XENOBLADE CHRONICLES 3D (Test)



Wir stürzen uns für euch noch mal in die riesige Welt von *Xenoblade Chronicles* und verraten euch, ob sich die Anschaffung für den New 3DS lohnt.

SPLATOON (Vorschau)

Der Release im Mai kommt mit großen Schritten näher, und wenn alles so läuft wie geplant, dann können wir euch im nächsten Heft frische Spieleindrücke liefern!

LEGO JURASSIC WORLD (Vorschau)

Wir kredenzen euch brandheiße Infos und Bilder zum neuen Lego-Abenteuer mit T-Rex und Konsorten.

SECRET OF EVERMORE (Retro)

Im nächsten Teil unserer aktuellen Retro-Rollenspiel-Reihe kommt dieser feine SNES-Geheimtipp dran.

play4 Ausgabe 04/15

Mit *Bloodborne* und *Final Fantasy Type-0 HD* haben sich unsere Kollegen diesmal gleich zwei spannende PS4-Rollenspiele zum Vorschauthema ausgesucht. Außerdem gibt's eine umfangreiche Vorschau zu *Rise of the Tomb Raider*. Im Testbereich stehen unter anderem *The Order: 1886*, *Evolve*, *Grim Fandango Remastered* und die erste Episode von *Resident Evil: Revelations 2* an.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Uwe Hönig, Benjamin Kegel, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Christian Dörre, Stefanie Groß, Katharina Reuß, Fabian Schäfer, Sebastian Zelada
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	Lars Kromat, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Thomas Eder, Jörg Gleichmar (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
René Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH, Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40-46 85 67-0; Fax: +49 (0) 40-46 85 67-390
www.stroeerdigitalmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 28 vom 01.01.2015

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH